NUMERO 18 JUIN 1993

MASTER SYSTEM - MEGADRIVE - GAME GEAR

MEGA force

le mensuel officiel des jeux SEGA

RIEN QUE SEGA!

132 pages

ENQUETE

la vérité sur l'épilepsie et les jeux vidéo

SOLUTIONS COMPLÈTES

ECCO - 2ème partie (MD)
SONIC 2 sur MASTER SYSTEM

LES PREVIEWS

B.O.B. (MD)
BATTLETOADS (GG) etc.

38 PAGES DE TESTS

COOL SPOT (MD)
JUNGLE STRIKE (MD)
STREETS OF RAGE (MS)
MICKEY MOUSE II (GG) etc.

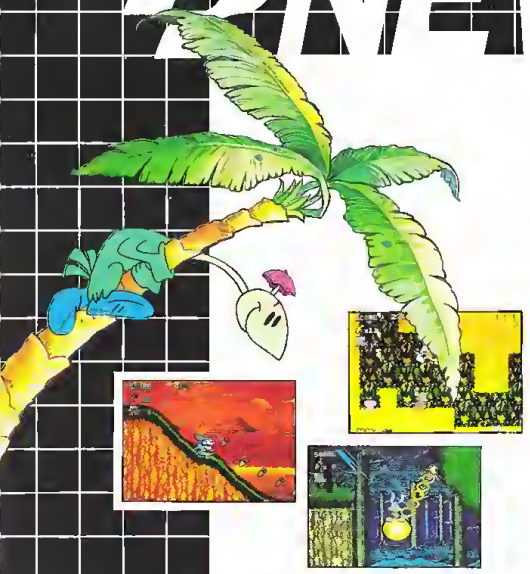
MEGA POSTER : PROST ET SEGA

T 4702 - 18 - 30,00 F

18 • JUIN 1993 • 30 FF • BELGIQUE 195 FB • SUISSE

2 NEW TITLES

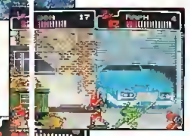
SEGA MEGA DRIVE



Partez avec Buster Bunny à la chasse au trésor... Voyagez dans 33 niveaux hilarants et à travers 7 territoires complètement dingues! Une aventure délirante qui pourrait bien vous réconcilier avec les carottes...

TINY TOON ADVENTURES

Buster's Hidden Treasure™



TEENAGE MUTANT HERO TURTLES®

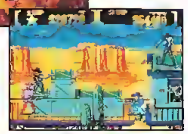
THE HYPERSTONE HEIST™

Les quatre tortues sans peur et sans reproche sont de retour! Cette fois, le terrible Shredder a pris le contrôle de l'Hyperstone et miniaturisé la ville de New York. Nos héros pourront-ils le vaincre une nouvelle fois? Seront-ils capables de préserver le droit à la liberté des citoyens, la démocratie et les livraisons chrono de pizzas aux anchois??

SUNSETRIDERS™

'Bientôt disponible'

Découvrez un Western Spaghetti fou fou fou! Un shoot'em up du temps de l'Ouest impitoyable.



A pied ou à cheval, vous devrez dégainer plus vite que votre ombre pour éviter que les indiens sauvages, les voleurs de bétail ou encore les hors-la-loi très "smart" ne vous trouent la peau.

OFFICIAL SEGA SEAL OF QUALITY

KONAMI®

SEGA AND MEGA DRIVE ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES LTD. TINY TOON ADVENTURES, CHARACTERS, NAMES AND ALL RELATED INDICIA ARE TRADEMARKS OF WARNER BROS. ©1992. SUNSET RIDERS™ IS A TRADEMARK OF KONAMI. TEENAGE MUTANT HERO TURTLES® AND THE DISTINCTIVE LIKENESS THEREOF ARE REGISTERED TRADEMARKS AND COPYRIGHT 1991 BY MIRAGE STUDIOS. EXCLUSIVELY LICENSED BY ARGOS LUXEMBURG INC. ©1992 KONAMI. ALL RIGHTS RESERVED.

DISTRIBUÉ PAR SEGA FRANCE 19-21 RUE DU COLONEL PIERRE AVIA 75015 PARIS

SOMMAIRE

N° 18 JUIN 1993 — PARAIT TOUS LES MOIS

édito

Le mois de juin sent toujours bon "l'avant-vacances"... Matez dans la rue, les filles sont belles, les Megadrive sont en fleurs et les cartouches se préparent à un régime sans bugs du meilleur effet. C'est qu'il faut avoir le look, pour sortir à la plage ! Si les âmes de nos consoles sont gaies, MegaForce l'est également et c'est avec une joie immense que nous avons le plaisir de vous retrouver aujourd'hui. Joie d'autant plus grande que nous sommes fiers de notre travail. On est comme ça, nous à MegaForce, on est toujours fiers de ce que l'on fait. Tenez, par exemple, le reportage sur l'épilepsie qui fait enfin le point objectif sur cette maladie et les jeux vidéo, eh bien on en est fiers, si, si... Sayonara, avec les premières photos exclusives de Virtua Racing sur Megadrive, ça aussi on en est fiers, peuchère ! Et puis, et puis ouais, les Previews avec les tonnes de nouveautés qui vont pleuvoir pendant les vacances, de ça aussi on est super fiers. Non, non, ne croyez pas que nos chevilles enflent, elles ne rentrent plus dans nos pompes depuis un bon paquet de temps. Et encore, je ne vous ai pas tout dit. Non, évidemment, sinon cela ne serait pas marrant. . Il y a aussi les tests, avec Cool Spot qui va cartonner sec et Jungle Strike encore plus riche et plus dément que Desert Strike. Si vous aimez la Formule 1, on est une fois de plus encore super fiers de nous, puisqu'on vous offre un mega poster d'Alain Prost au volant de sa Williams-Renault qui s'éclate comme une bête sur la Game Gear, c'est qu'on est des pros de la photo à MegaForce. Allez, allez, avant de se quitter, je me sens obligé de vous dire qu'une méga super surprise vous attend dans le prochain numéro de MegaForce qui sera disponible en kiosque le 10 juillet. J'aimerais vous en parler, mais les instances supérieures m'ont demandé de ne rien dévoiler encore, pourtant je meurs, je bave, je trépigne d'envie de vous le dire. Le mois prochain, MegaForce vous offre dans son numéro double le fπÙ–...lf de SFμ¬u -. Si si, et cela sera dément.

SONIC.

LE FORUM

LE COURRIER DE SONIC	6
LES INFOS	10
SAYONARA : EN DIRECT DU JAPON	14
ZOOM : ÉPILEPSIE ET JEUX VIDÉO, LA VÉRITÉ !	20
EN DÉTRESSE	24
HIT-PARADE	27
LES MEGA SCORES	28
LES SECRETS DE MAITRE SEGA	30
ANCIENS NUMÉROS, PIN'S ET CLASSEUR	43
ABONNEMENT	31
PETITES ANNONCES	126

les previews

B.O.B. (MD)	38
BALLJACKS (MD)	40
SUPERMAN (MD)	42
JAMES BOND – THE DUEL (MS)	44
TECMO WORLD CUP (MD)	46
MICRO MACHINES (MD)	48
BATTLETOADS (GG)	50
DOUBLE DRAGON (GG)	52
SUPER OFF ROAD (MS)	54

LES MEGA JEUX

SONIC 2 (MS)	56
ECCO THE DOLPHIN – 2ÈME PARTIE (MD)	116

LES NOUVEAUTÉS

JUNGLE STRIKE (MD)	72
MUHAMMAD ALI (MD)	76
SHINING FORCE (MD)	78
STRIDER II (MD)	82
COOL SPOT (MD)	84
X-MEN (MD)	88
BATTLETOADS (MD)	92
DOUBLE CLUTCH (MD)	94
CAPTAIN AMERICA (MD)	112
STREETS OF RAGE (MS)	90
RENEGADE (MS)	100
SUPERMAN (MS)	77
TOM & JERRY (GG)	104
MASTER OF DARKNESS (GG)	106
MICKEY MOUSE II (GG)	108
SPIDERMAN (GG)	110
KRUSTY'S FUN HOUSE (GG)	98
SUPERMAN (GG)	114

MEGA force

MEGA FORCE est édité par **Mega Press**, S A R L au capital de 150 000F. • 100 Ave du Général Leclerc • 93692 Pantin CEDEX • **Adresse Courrier :** 103 boulevard Mac Donald, 2ème étage, 75 019 PARIS • Tél : (1) 40 05 00 87, Fax : (1) 40 38 31 34 • **Directeur de la Publication :** Marc ANDERSEN • **Rédacteur en chef :** Jean-Marc DEMOLY • **Secrétaire Général de Rédaction :** François GABERT • **Secrétaire de Rédaction :** Catherine PERRONE • **3615 MEGA FORCE, Animateur :** Schmurz • **Direction Artistique :** Dominique DESSEIGNE • **Maquette :** Mireille GUÉRINEAU • **Infographie :** Daniel DIAS, Francis MANFREDINI • **Illustrations des rubriques :** Alain BERTRAND • **Illustration de couverture :** Jungle Strike © ELECTRONIC ARTS • **Publicité :** Isabelle Weill • **Directeur des ventes :** Michel YATCA, Tél : 45 23 25 60 Terminal EB6 • **Modification et service de réassort :** N° vert : 05 19 84 57 • **Photogravure :** PPO • **Impression :** SIMA-TORCY • **Distribution :** Transports Presse • MegaForce est distribué en Belgique par les A M P. • **SEGA BENELUX :** ATOLL, square des Heros 5, 1180 BRUXELLES • Tous droits de reproduction réservés • Dépôt légal à parution • **Ont collaboré à ce numéro :** Nourdine NINI, Olivier PREZEAU • **Dossiers :** Ecco the Dolphin réalisé par **Snakeplysken** • Sonic 2 réalisé par **MANU** •
Ce numéro comporte en pages centrales un POSTER non folioté **Tirage de ce numéro :** 170 000 exemplaires

c'est bien aussi d'être remplaçant.

© 1985 Fido Dido, Inc. Lic. by UFS, Inc.

CLM/BBDO • Basket de rue

7UP

adidas et 7-up présentent le 1er tournoi de basket de rue : "l'adidas streetball" challenge".

adidas

Bonjour à toutes et à tous ! Cette rubrique est bien évidemment toujours la vôtre et vous pouvez me poser toutes les questions que vous voulez, à condition qu'elles portent sur Sega, ses machines et ses jeux, bien sûr... Continuez à m'envoyer une petite photo de votre trombine avec votre courrier (format type "photomaton"), accompagnée d'un mini-CV, ce que vous faites bien pour les Mégascores, mais pas encore pour votre courrier ! Pour vos prochains envois, n'aubliez pas l'adresse exacte : SONIC - MEGA FORCE, 103 boulevard Mac Donald, 75 019 PARIS.

SONIC

● Salut MegaGenialSonic,
J'ai quelques questions à te poser :
1) Pourra-t-on jouer avec la manette à 3 boutons sur "Street Fighter 2" ?
2) Je vais m'acheter "Flashback". Ne serait-il pas mieux d'attendre "Another World" ?
3) Connais-tu à peu près le prix du Mega-CD et des CD ?
4) J'ai fini "Chuck Rock" en 2 semaines. Aurais-tu un jeu du même genre et de même durée de vie à me proposer ?
5) Préfères-tu "Shining in the Darkness" ou "Dungeons and Dragons" ? Comme tu l'auras compris, j'ai une Megadrive...

Sylvain MORIT.

1) Malgré que CAPCOM soit encore très discret sur le sujet, nous pouvons aujourd'hui vous assurer qu'il sera possible de jouer à Street Fighter 2' avec la manette traditionnelle de la Megadrive ! Mais bien évidemment, la totalité des coups ne pourra être effectuée...
2) Je te conseille fortement d'acheter Flash Back sans attendre, il est vraiment béton. Plus complet, plus évolué, plus gigantesque encore qu'Another World, se passer de Flash Back serait une traîtrise.
3) Le prix du Mega-CD devrait osciller aux alentours des 1700 francs. Allez soyons large, il devrait être entre 1500 francs et 2000 francs. Le prix des CD n'est, quant à lui, pas encore fixé du tout, mais il y a de fortes chances pour qu'il soit à peu de chose près identique à celui des cartouches.
4) Félicitations de toute la rédaction pour avoir fini ce jeu, sinon nous te conseillons soit "Quack-Shot", soit "Kid Chameleon", à toi de voir. "Shining in the Darkness" est en béton armé , mais si tu es un peu patient, attends donc la suite, "Shining Force", qui s'annonce encore plus fort et plus étonnant (test dans ce numéro).

● Salut SuperSonic,
Je voudrais tout d'abord te féliciter pour le Megaforce n°17. Je suis allé au train Sega, j'ai joué à "Cool Spot" et je peux te dire qu'il vaut vraiment le coup d'être acheté. Revenons à l'essentiel.
1) Faut-il avoir la Megadrive pour jouer au Mega-CD ?
2) Y-aura-t-il Street Fighter 2 et Sunset Riders sur Mega-CD ?
3) Le Mega-CD 2 sera-t-il vendu avec la MegaDrive 2 ?
4) X-Men sortira-t-il sur Game Gear ?
J'espère que tu me répondras, car ça fait la 3ème lettre que je t'envoie, toujours sans réponse.

Kamil BESSON

Tout d'abord, toutes nos félicitations pour ta fidélité au monde Sega, espérons que cela continuera longtemps encore.
1) Pour utiliser un Mega-CD, il faut bien évidemment posséder auparavant une Megadrive. En effet, le Mega-CD n'est en fait qu'une interface entre le Compact-disc et la Megadrive. Ainsi, des informations peuvent circuler entre les deux. Pour mieux te faire comprendre, c'est comme si tu me demandais si une cartouche avait besoin de la Megadrive pour fonctionner... Par contre, l'avantage du Mega-CD par rapport à une cartouche, c'est qu'il peut contenir jusqu'à environ 550 Mo (Mega-octets) de données, alors qu'une cartouche "normale" contient 8 à 16 Mb (Mega-Bits). Pour ceux qui ne savent pas à quoi correspondent toutes ces unités, il faut savoir qu'un Octet est formé de 8 bits (à ne pas confondre avec "Byte", qui est le mot anglais pour dire "Octet").
2) Pour le moment, on sait juste qu'il y aura une dizaine de jeux à sa sortie, mais aucun titre n'a été précisé, à suivre...
3) Vous retrouverez tout ce que vous désirez savoir sur la Megadrive II et le Mega CD II dans les news. Tournez donc les pages...
4) X-Men n'est pour l'instant prévu que sur Megadrive. Par contre, si tu aimes les super héros, tu pourras t'éclater avec Spiderman : Return Of The Sinister Six, qui vient de sortir sur la portable (test dans ce numéro).

● Salut Sonic !
Je possède une Master System 2 et 9 jeux, et j'ai quelques questions à te poser :
1) Que choisirais-tu, entre Sonic, Sonic 2, Prince of Persia, Pit-Fighter et SpeedBall 2 ?
2) Existe-t-il une "Game Genie" de marque différente sur MS ? Si oui, laquelle? Et où la trouve-t-on ?
3) Tu dis que certains jeux sur GG sont identiques à la version MS. Pourquoi y-a-t-il une aussi grosse différence de prix ?
4) Pourquoi les prix des jeux n'ont pas diminué ?
Bon, je te laisse...

Julien DESQUENNE

1) Afin de mieux répondre à ta première question, je préfère te donner un classement pour que tu fasses un meilleur choix. Voici donc les jeux que tu m'as cités, dans l'ordre de mes préférences : Sonic 2, Sonic, Prince of Persia, SpeedBall 2 et enfin Pit-Fighter.
2) À première vue, il n'existe aucune autre interface du même type que la "Game Genie" sur la Master System. Mais de quoi l'avenir sera fait ? On ne le sait pas...
3) En effet, certains jeux sur Game Gear et sur Master System sont identiques pour des raisons de correspondance entre les capacités des deux machines, qui sont toutes deux des "8 bits". La "déclinaison" est ainsi assez aisée pour les éditeurs, en termes de scénario et de principes de jeu, cependant la Game Gear est supérieure en résolution graphique et cela demande une certaine adaptation.
4) Pour la différence de prix entre les cartouches MS et GG, il n'y a pas vraiment d'explication logique, à part le fait que la Master System connaît différents standards mondiaux, tandis que la Game Gear possède un standard unique et permet donc de fabriquer de plus grandes quantités de cartouches identiques. À propos des prix des cartouches en général, il faut dire que certains revendeurs ne suivent pas le mouvement à la baisse instauré par Sega. En effet, Sega fournit désormais des jeux moins chers aux magasins, mais certains continuent à pratiquer leurs anciennes marges. Une étude concurentielle des prix de vente s'impose donc aux acheteurs de cartouches, mais il est probable que cela ne dure qu'un temps, car un jour ou l'autre, les plus "chers" seront bien obligés de "s'aligner"...

● O grand Sonic, bonjour à toi.
J'ai quelques questions à te poser :
1) J'écoute quelques émissions radio en plus de Megaforce (Vidéo Games News sur RTL, Game 40 sur M40) où l'on parle de plus en plus d'une console 32 bits. Cela me fait froid dans le dos, et j'aimerais en savoir plus à ce sujet...
2) De nombreux éditeurs arrivent sur la Megadrive, c'est super, et la tendance veut que les cartouches passent de 4Mb à 8Mb et même 16Mb, mais j'entends aussi parler d'un petit composant qui viendra augmenter la palette de couleurs de la 16 bits. Mais avec tout cela, est-ce que les prix ne risquent pas d'augmenter aussi, bien que la politique de Sega soit de baisser les prix des jeux ?
3) Enfin, l'accord passé avec la firme de F1 Williams-Renault, ne nous annonce-t-il pas la sortie d'un jeu du même type que Monaco GP sur Megadrive ?
Merci d'avance, et vive MegaForce, pour encore plus de Mega News, Mega Dossiers, Mega Jeux,... Allez, un Mega Salut à toute l'équipe !

Jean-Noël GNESQUIERE

1) Pour tout te dire, beaucoup (beaucoup trop, d'ailleurs) de rumeurs circulent à propos d'une future console Sega 32 bits qui se prénommerait la "Giga-Drive". Mais pas de panique, ce ne sont que des rumeurs, bien qu'il n'y ait pas de fumée sans feu. Ce qui est certain, c'est que l'évolution technologique, en tous domaines et en toute logique, amène les fabriquants à travailler forcément sur de nouvelles machines et de nouveaux projets. De fait, il y aura un jour ou l'autre une nouvelle machine de cet ordre sur le marché, exactement comme on a vu arriver le "System 32" dans les salles de jeux.
2) Avec l'arrivée de Konami et de Capcom entre autres, sur la Megadrive, c'est une nouvelle jeunesse pour cette console et encore un nouveau coup dur pour ses concurrentes. Pour l'instant, seul un nouveau coprocesseur à intégrer dans les cartouches est à l'étude dans le département Research & Development de Sega Japon. Ce processeur permettra d'augmenter la vitesse de calcul de la Megadrive et de réaliser des effets de zooms et de rotations. En ce qui concerne les couleurs, nous ne savons encore rien.
3) La prochaine course de F1 de Sega sera Virtua Racing, matez les news ! Aucun autre jeu dans le domaine de la simulation de F1 n'est à l'étude, pour l'instant du moins.

● Mon petit Sonic,
Voici des questions sur l'article que ce cher Greg a écrit sur Sonic 2. En fait, il s'agit de deux petites choses qui m'étonnent :
– L'affichage du score est surprenant...
– Comment fait-il pour obtenir des anneaux dans la Dead Egg Zone ?
Si ce n'est pas un secret professionnel, serait-il possible de savoir comment il se débrouille ?

Stéphane ZUBA

Pour tout vous dire, chers lecteurs et lectrices, j'ai décidé de publier cette lettre car vous êtes nombreux à vous interroger sur le problème posé par notre Segamaniaque de service qu'est Stéphane. En fait, malheureusement pour vous, il s'agit d'une certaine façon d'un "secret professionnel" car Greg a utilisé, en plus du code permettant d'obtenir le "Sonic d'or", un code de transformation (pour obtenir les anneaux du dernier niveau) qui est en fait une petite magouille maison, qu'il nous est malheureusement impossible de révéler. J'espère que vous ne nous en voudrez pas !

● Salut à toi, grand chef suprême !
Voici mes questions :
1) Pourquoi le Megaforce numéro 1 ne figure-t-il pas dans la rubrique "Anciens numéros, Pin's et Classeurs" ?
2) Que me conseillerais-tu comme accessoire Sega : Action Replay ou Game Génie ?
3) Mickey et Donald est-il un jeu facile ou non ?
4) Quand Street Fighter 2' sortira-t-il en France ?
Je n'ai plus rien à te dire, mais je t'écrirai une 2ème fois !...

Thomas SAVALLI.

1) La raison pour laquelle le numéro 1 n'est plus disponible est des plus simples : il n'y en a plus. En termes d'édition, on nomme cela un numéro "épuisé" et il est très peu probable de voir arriver un nouveau tirage.
2) Pour les "accessoires", je te répondrai de deux façons : en termes "officiels", suivant la formulation de ta question, je dirai tout d'abord que le Game Genie est reconnu par Sega, tandis que l'Action Replay ne l'est pas. En termes de "joueur", je dirai par contre que l'Action Replay Pro te permet de trouver tes propres codes, tandis que le Game Genie n'est exploitable qu'avec les codes fournis par le constructeur. Voilà, à toi maintenant de faire ton choix....
3) Mickey et Donald est un jeu facile mais il est vraiment très fun, surtout à deux. C'est un vrai plaisir d'y jouer, d'autant que la réalisation est superbe.
4) Attention, écoutez tous (sinon, je vais encore recevoir 10.000 lettres identiques !) : Street Fighter II' ne devrait sortir en Europe, du moins en France, que vers le mois d'octobre, car la cartouche doit subir de nombreuses améliorations (encore, alors qu'est-ce que ça va être !...). D'ailleurs, il semblerait que la capacité mémoire de la cartouche passe de 16 à 24 Megabits, c'est d'enfer ! Capcom peaufine donc vraiment son hit, qui devrait faire un malheur à sa sortie. Et pour ne pas oublier les possesseurs de Master System et de Game Gear, malheureusement pour eux, il n'y a aucune information concernant la sortie de Street Fighter II' sur ces deux 8 bits.

● Cher Sonic,
C'est la première fois que j'achète ton journal et il m'a rendu complètement fou du monde Sega ! J'ai 4 questions à te poser :
1) Quand sortiront les jeux Tiny Toon et Jungle Strike ?
2) Est-ce utile d'acheter Jungle Strike si on a déjà Desert Strike ?
3) Comment fait-on pour prendre des photos de nos scores sur Megadrive ?
4) Combien coûtera le jeu Street Fighter 2 sur Megadrive ?
Réponds-moi vite !...

Amaury BAUVEY

1 et 2) Le jeu Tiny Toon est déjà sorti, alors que Jungle Strike devrait sortir courant juin. À propos de Jungle Strike, il est différent de Desert Strike et ce serait fort dommage de passer à côté. Dans cette nouvelle aventure, vous pourrez piloter le même hélico, mais aussi un aerocraft et surtout un F-117. À posséder à tout prix !
3) Pour prendre des photos d'écran pour les MegaScores, il faut se mettre dans le noir et utiliser un appareil photo en mode "manuel" et le régler pour une vitesse égale à "2" et une ouverture de "5,6" ou "8". Et voilà, c'est tout bon !
4) La cartouche de Street fighter 2' devrait être un peu plus cher que d'habitude étant donné sa capacité mémoire impressionnante, mais cela reste à voir... et puis il y a la question de la manette à 6 boutons (voir plus haut...), donc nous ne savons rien de précis pour l'instant.

NBA est une marque déposée de NBA Properties Inc. Les images d'équipes NBA individuelles util sés dans le jeu sont des marques déposée qui sont la propriété exclusive des équipes respectives et ne peuvent être reproduits sans l'autorisation écrite de NBA Properties, Inc.
National Hockey League Players Association et le logo NHLPA sont des marques déposée de NHLPA utilisées sous licence par Electronic Arts.
John Madden Football '93 et EA Sports sont des marques déposée de Electronic Arts.
PGA TOUR est une marque déposée.
Sega et Mega Drive sont des marques déposée de Sega Enterprises Ltd.

EA SPORTS vous présente encore plus d'action avec les jeux sportifs les plus populaires du monde.

Contre des vrais pros, dans des vrais tournois et dans des vrais conditions de jeu

Vous voulez risquer de vous prendre dans le visage le «jam» de Malone ou le «slam 360» de Rice au basketball? Alors essayez Bulls v. Blazers et les NBA® Playoffs.

Ou bien, vous voulez patiner avec les meilleurs dans le tout nouveau et ultra-rapide NHLPA™ Hockey '93? Voilà votre chance. Des gardiens plus rapides et plus flexibles, des tirs à briser les barrières et des collisions à vous donner les larmes aux yeux ne vous rendront pas la tâche facile.

Vous voulez savoir ce qui se passe au football américain lorsque vous plaquez un arrière avec un tackle «corde à linge», donnez un coup de tête à un lineman de 135kg, ou bloquez la balle en «dacet» avec un défenseur à votre train? Ce ne sont là que quelques unes des nouvelles situations dans John Madden Football™ '93.

Lancez-vous avec PGA TOUR® Golf II dans trois nouveaux parcours de golf d'une difficulté exaspérante. Et mettez vos nerfs à l'épreuve dans une partie contre les meilleurs du monde. Vous pouvez étudier chaque trou sous tous ses angles avec la nouvelle fonction d'analyse des trous. Tentez les nouveaux tirs «fade» et «draw», et revivez vos meilleurs coups, ainsi que vos pires, à l'aide d'un superbe replay en Technicolour.

EA SPORTS™
ELECTRONIC ARTS
IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME

Distribué par Sega France, 19/21 Rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris, (1) 46 62 1212

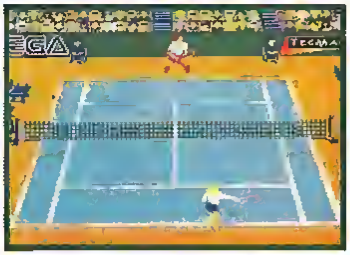
EA 001011

MEGA news

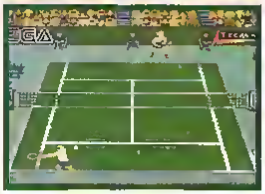
ANDRÉ AGASSI TENNIS

MEGADRIVE ET MASTER SYSTEM / TECMAGIK

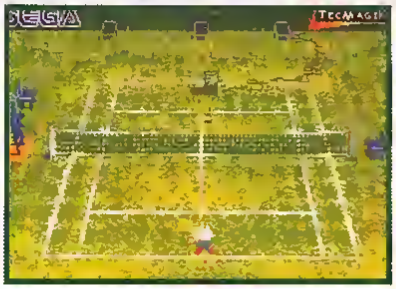
André Agassi est l'une des plus grandes vedettes du tennis mondial et c'est à Tecmagik que revient la lourde tâche de faire figurer ce nom dans une nouvelle simulation de tennis sur les deux consoles de salon de Sega. Avec André Agassi, pas le temps de parler ou de tergiverser, il faudra faire preuve de courage pour entrer sur le court, et faire face à des adversaires redoutables. Plusieurs types de surface sont disponibles dans cette réalisation, avec la terre battue de Roland Garros et l'herbe de Wimbledon, mais aussi les surfaces en dur. Avec la possibilité de jouer à deux simultanément et de participer à de véritables tournois, il est à parier que l'on n'aura pas le temps de s'ennuyer avec André Agassi !..



MASTER SYSTEM



MEGADRIVE



DUNE

UN JEU ENTIEREMENT EN FRANÇAIS SUR MEGA-CD

Quand on ne travaille pas dans un milieu précis, il est assez difficile de se rendre compte de la réalité des choses. En cette fin du mois de mai, nous nous sommes rendus dans un studio d'enregistrement afin d'assister à l'enregistrement des voix françaises de Dune, développé par Cryo sur Mega-CD. Eh bien figurez-vous que c'est étonnant. Dans une salle bourrée de haut-parleurs, de micros, de boutons, de switches, de manettes de molettes j'en passe et des meilleures, trois techniciens et un coordinateur écoutaient chacun des mots que l'actrice lançait. En suivant le script, toutes les intonations de voix, tous les sons étaient minutieusement filtrés et décortiqués. Il fallait que tout soit parfait. Du coup, lorsque l'actrice ne donnait pas assez de sensualité ou de brutalité à ses paroles, elle était priée de recommencer plusieurs fois afin que tout soit nickel. Après cet enregistrement fastidieux car hyper soigné, les programmeurs devront faire coïncider les mouvements de la bouche des personnages avec les paroles. Cette technique fera l'objet d'un prochain dossier dans nos colonnes. Restez donc à l'écoute, nous vous reparlerons de Dune sur Mega-CD.

IIS ONT GAGNÉ, ET ILS SONT CONTENTS !

Mickaël Muller, 10 ans, est le plus jeune gagnant des compétitions organisées sur le train Sega. Mais beaucoup d'autres sont avec lui. Voici la liste de tous les heureux élus qui pourront participer à la finale nationale le 13 juin :

Lille :	Loic Oenimal - Cedric Peltier - Antoine Thinon - David Vincent
Amiens :	Olivier Sannier - Christophe Kucala
Rouen :	Mathieu Chauvin - Bruno Oeneuve
Reims :	Alexandre Rudomi - Bruno Oelahaie
Strasbourg :	Sebastien De Groot - Mickael Muller
Mulhouse :	Gabriel Frey - André Lizzy
Besençon :	Oriane Badino - Ludovic Cheuroton
Nancy :	François Oeren - Olivier Beer
Dijon :	Raphael Badino - Michel Oonan
Lyon :	Farhad Oevallou - Roger Goudard - Sebastien Larue - Denis Goudard
Clermont-Fd. :	Laurent Magnan - Boubeker Kemisti
Marseille :	Sephane Seniau - Stephane Morgana
Montpellier :	Julien Martin - Fabnce Strazzieri
Toulouse :	Jean Baptiste Cabot - Arnaud Bressolles
Bordeaux :	Didier Buzzacaro - Boris Tessier
Tours :	Benoit Selles - Franck Gauthier
Angers :	Dimitri Fauchard - Nicolas Dallay
Nantes :	Rolland Gicquel - Frederic Blain
Rennes :	Franck Teurtrie - Christophe Chillou
Le Mans :	Cedric Gueffier - Kome Ojapite
Paris :	Axel Rudomi - Thomas Laurent - Vincent Cornelin - Didier Pascarel

LE PROCHAIN MEGAFORCE !

NE MANQUEZ SURTOUT PAS NOTRE PROCHAIN NUMÉRO DE MEGAFORCE, QUI SERA LE NUMÉRO DOUBLE DE L'ÉTÉ, DISPONIBLE LE 10 JUILLET : UNE MEGA-SURPRISE VOUS Y ATTEND, ET LE MOT EST FAIBLE !..

Les Dernières Sorties

Allez, trêve de plaisanteries, on jette un petit coup d'œil sur les dernières sorties. Ces jeux sont d'ores et déjà disponibles, courez donc chez votre revendeur, vous pouvez les acheter !

★ MEGADRIVE ★	GENRE	DIFFICULTÉ	JOUEURS
OUT RUN 2019	Simulation	•	1
FATAL FURY	Combat	••	2
MCDONALD'S GLOBAL GLADIATORS	Action	•••	1
BULLS VS BLAZERS	Sport	••	2
FLASHBACK	Action	•••	1
ANOTHER WORLD	Action	••	1
SUPER KICK OFF	Sport	••	2
SUNSET RIDERS	Action	••	2
★ MASTER SYSTEM ★			
STREET OF RAGE	Combat	••	1
MCDONALD'S GLOBAL GLADIATORS	Action	••	1
WIMBLEDON II	Sport	••	2
GP RIDER	Sport	••	1
RENEGADE	Combat	••	1
STRIDER II	Action	•••	1
★ GAME GEAR ★			
TALESPIN	Action	••	1
MCDONALD'S GLOBAL GLADIATORS	Action	••	1

Action — Combat — Simulation — Sport

NOTATION DES JEUX

Dans les tests, regardez bien l'expression du Schmurtz : il vous indiquera ce qu'il pense du jeu !

UN CONCOURS DE SCORES AU PRINTEMPS ITALIE 2 !

ULTIMA games

[illegible]

ULTIMA Games 1ère chaîne de magasins de jeux vidéo neuf et d'occasion de France

690 / *490 MEGA DRIVE	2290 / 1490 MEGA CD	190 MEGA KEY
125 / 79 PRO 2	390 / *250 PRO 5	79 / *49 GAME ADAPTOR

*Occasion

JEUX D OCCASION

Altered beast	90	Moonwalker	120	Chuck Rock	250
Sonic	90	Merc	120	Grand Prix Monaco	250
XDR	90	Shadow Dancer	120	James Pond II	250
Zoom	90	Shinobi	120	Mickey and Donald	250
Alien Storm	120	Street of Rage	120	Tazmania	250
Alex kid	120	Castle of Illusion	190	Alien 3	290
DJ Boy	120	California Games	190	Batman Return	290
Ghostbusters	120	Donald Quasthoot	190	Ecco le Dauphin	290
Hell Fire	120	Rampart	190	Fatal Fury	290
Gynough	120	Road Rush	190	Flash Back	290
Joe Montana	120	Terminator	190	Sonic 2	290

Accessoires

Alimentation	160 F
Cable péritel	150 F
Cable moniteur	190 F
Cable Amstrad	190 F
Joypad Sega	69 F

ACHAT : nous achetons COMPTANT ou en bon d'achat sur le materiel neuf ou d'occasion, tous vos jeux et vos consoles au plus haut cours du marché.
Ex : Mégadrive complète : 350 F. Desert Strike, Thunder Force, III, European Soccer : 200 F
Game Gear complete : 300 F

Remplacez votre ancienne console et tous vos jeux contre console et jeux d'un autre modèle ou d une autre marque.

Nous reprenons tous vos jeux Megadrive contre des jeux Super Nintendo sans rien payer

ECHANGE : nous sommes les moins cher de France : echange Jeux megadrive, Game Gear ou Master système : 50 F

BON DE COMMANDE CONSOLES et JEUX
à renvoyer uniquement à notre agence de Paris
ULTIMA GAMES : 5 Bd Voltaire - 75011 Paris
Tél (1) 43 38 96 31 - Fax. (1) 43 38 11 86
Pour la VPC demandez Fabrice

Nom Prenom
Adresse complète
Tél : (oblig.) .. CB n°
Date d'expiration
Signature

Produit	Prix
Montant	
Port matériel 100F Port logiciel 25F	
Total	

En cas de paiement par chèque veuillez joindre celui ci à votre commande et le libeller à l'ordre d'ULTIMA

MEGA news

LE MEGA-CD II
DÉBARQUERA EN SEPTEMBRE !

Préparez vos mouchoirs, le Mega-CD sort au mois de septembre et comme tout ce que fait Sega en ce moment, ce matos est de l'or en barre, en béton armé, avec une grosse couche de platine. Enfin, restez à l'écoute vous allez en savoir beaucoup plus. Avant de vous proposer une dossier complet sur ce fantastique périphérique qu'est le Mega-CD II, nous allons un petit peu nous attarder sur ses spécificités techniques.

LA MEGADRIVE II

UN PROCESSEUR TRES SPÉCIALISÉ

Le Mega-CD II possède un processeur 68000 (16 bits) qui permet de traiter les informations à haute vitesse. Cadencé à 12,5 MHz, il est bien plus rapide que celui de la Megadrive qui pourtant est déjà le plus rapide du marché. La mémoire vive du Mega-CD II est de 6 Megabits, ce qui permet au CD-Rom de fournir des données à la Megadrive sans interrompre une quelconque animation, ou travail à l'écran.

UNE LECTURE DES DONNÉES ULTRA RAPIDE

Jusqu'à présent, le principal défaut des CD-Roms était la lenteur de la lecture des données, ralentissant le rythme potentiel de transfert des données. Grâce à la technologie utilisée dans le Mega-CD II et à une nouvelle puce spécifique surnommée "fuzzy programming", cette lecture s'effectue à vitesse grand V, bien plus rapidement par exemple que dans les lecteurs audio ou la plupart des CD-Roms existants, et notamment ceux pour PC. À titre de comparaison, le lecteur laser du Mega-CD II peut entièrement "scanner" un CD en 0,7 secondes.

DES EFFETS SPÉCIAUX À TOMBER PAR TERRE !

Si l'on décortique un peu l'intérieur du Mega-CD II, on découvrira un processeur spécial qui autorise des effets de zooms et de rotations, directement gérés par le matériel. S'il est vrai qu'il était possible de réaliser ces effets par programmation sur la Megadrive, avec ce nouveau support, la Megadrive sera disponible pour gérer autre chose simultanement (les sprites, les animations, les musiques, etc.). Du coup, l'action ne sera pas ralentie et les effets spéciaux pourront être utilisés largement. Grâce à deux axes de coordonnées, le Mega-CD II peut gérer ces effets spéciaux sur les personnages et sur le décor du fond et ce, bien sûr, simultanément !

MD II + M-CD II

UNE QUALITÉ SONORE FABULEUSE

En plus de pouvoir lire les jeux en CD, le Mega-CD II est également un excellent lecteur de disques laser de 8 et de 12 cm. Il dispose d'une source PCM, de 8 voies digitales et d'un filtre digital interne "over sampling", pour obtenir un son encore plus parfait. Le processeur sonore du Mega-CD II est identique à celui du jeu 32 bits "Rad Mobile" qui existe en arcade. Waaooww, ça arrache...

UN SYSTEME DE SAUVEGARDE GÉNIAL

Grâce à une mémoire de 64Ko rechargeable automatiquement, le Mega-CD II peut sauvegarder vos parties, pendant près d'un an après sa dernière utilisation. Plus de problèmes pour les gros jeux d'aventure ! .

UNE OUVERTURE SUR LE MULTIMÉDIA...

Le Mega-CD II peut intégrer plus d'une heure d'animation vidéo continuelle à 15 images par seconde. Ce qui permettra d'avoir des scènes animées, notamment pour les jeux d'aventure particulièrement propres, et très proches de ce que l'on peut voir à la télé. Grâce à un module à venir, le Mega-CD II pourra également servir de Karaoké. À vous les belles chansonnettes et la mise en scène !...

JAMES POND III
OPÉRATION STAR FISH
MEGADRIVE
MILLENIUM

Tout le monde se souvient des aventures délirantes du plus célèbre poisson espion de la galaxie, j'ai nommé James Pond. Une fois de plus dans ce jeu de plates-formes, notre poisson aura maille à partir avec l'infâme Professeur Maybe qui vient de mettre au point une arme ultra dangereuse. Tout à

fait dans la tradition du premier James Pond, Opération Starfish est un vrai jeu de plates-formes complètement délirant où, sans cesse, le héros se confrontera à des sprites débiloïdes mais super agressifs. Grâce à une dextérité légendaire qui a désormais fait le tour de la planète, James Pond parviendra certainement à sauver le monde. Mais au bout de combien de temps ? Tout cela ne dépend que de vous seul !

BEASTBALL
MEGADRIVE / MILLENIUM

Vous sommes en 2089 sur la Terre. La distraction préférée des terriens, à cette époque, est sans nul doute le Beastball, une sorte de football américain futuriste mais encore plus violent. Imaginez une trentaine de joueurs ressemblant plus à des Terminator qu'à des athlètes et vous aurez une idée du genre de la maison. En 2089, les progrès de la génétique sont tels que les joueurs sont devenus de véritables monstres de compétition. Malgré cela, tous ne sont pas de même force et certains pourront par exemple avoir une endurance supérieure à d'autres, tandis certains autres encore auront une puissance infernale, mais s'épuiseront au bout de 10 minutes de jeu. Pour constituer votre équipe, il faudra donc avoir en tête toutes ces données afin d'éclater la tête de vos adversaires.

Micro Machines

prenez votre

SEGA

pour un

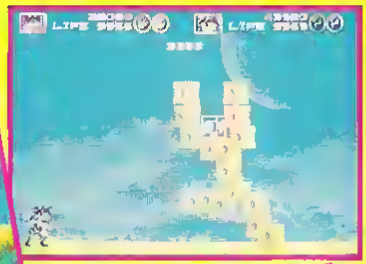
mega drive

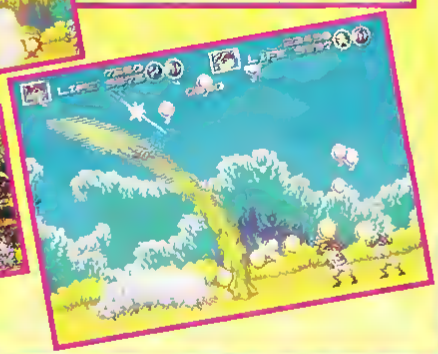
Codemasters™

Codemasters, Lower Farm House, [illegible] Southam, Warwickshire, CV33 0DL, U.K.
© 1993 Codemasters Software Company Limited ("Codemasters").
Licensed by Sega Enterprises Limited for play on the Mega Drive. Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Limited. Micro Machines is a registered trade-

CD SONIC
MEGA CD / SEGA

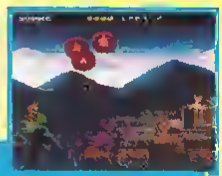
Eh oui, vous ne rêvez pas, il s'agit bien de la version CD-Rom de notre héros Sonic. Le petit hérisson aura une nouvelle fois bien des difficultés à se sortir des griffes du Dr Robotnik, qui n'a pas supporté ses deux dernières défaites. Cette fois-ci, l'embrouille est encore plus grande et votre tâche sera plus difficile d'autant que le nombre de niveaux que l'on retrouvera dans cette réalisation est carrément gigantesque. Toujours à la recherche des anneaux magiques, garants de votre vitalité, vous traverserez des paysages innombrables et terriblement dangereux, pour le plaisir de tous.





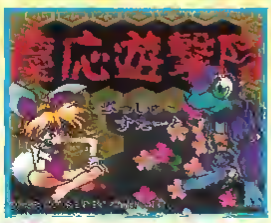
GUNSTAR HEROES
SEGA / MEGADRIVE

Programmé sur une cartouche de huit mégas, Gunstar Heroes est un jeu de plates-formes qui permettra à deux joueurs simultanément de lutter contre les forces des ténèbres. Avec des graphismes particulièrement sympathiques, des animations qui forceront l'admiration, Gunstar Heroes sera disponible au Japon dans le courant du mois de septembre. Aucune date de commercialisation en France n'est encore avancée pour ce titre, nous vous tiendrons au courant. Don't Panic !



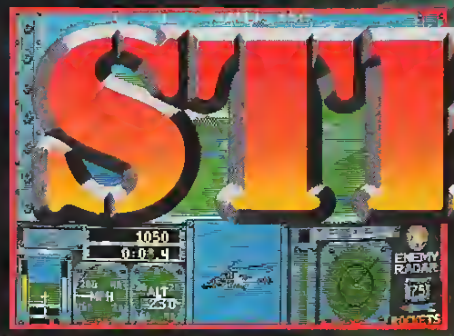
MAGICAL COMBAT
VICTOR ENTERTAINMENT / MEGADRIVE

Tout à fait dans le style japonais et surtout dans celui de leurs dessins animés, Magical Combat est un Shoot'Em Up à scrolling horizontal sur plusieurs plans, qui vous entraînera dans un monde complètement dingue, fou, fracassé, dans lequel vous rencontrerez bon nombre de sprites et de personnages aux allures sympathiques. Attention toutefois, ce jeu s'annonce comme redoutable.

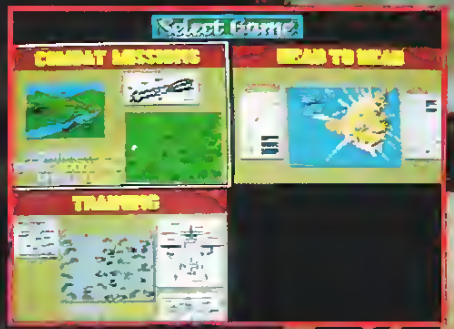


SAYONARA

STEEL TALONS



Steel Talons est un simulateur de vol de pointe, avec des graphismes polygonaux à 360°, vous permettant de contrôler l'hélicoptère de combat le plus perfectionné, actuellement utilisé par l'armée américaine. Alors, attachez votre ceinture et préparez-vous pour le vol de votre vie!



INFORMATIONS AÉRIENNES

- 2 JOUEURS
- 12 MISSIONS
- 3 TYPES DE JEU
- 3 NIVEAUX DE DIFFICULTÉ
- ARMEMENT ULTRA-MODERNE, AVEC MITRAILLEUSE 30MM
- BLINDAGE EN CARBURE DE BORE
- SYSTÈME UTU

TENGEN
VIDEO GAMES

SEGA
MEGA DRIVE

"Sega" and "Mega Drive" are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. "Steel Talons" TM and © 1992 Atari Corp. Licensed to Tengen, Inc. © 1992 Tengen, Inc. All rights reserved.

JAPAN

TIME DOMINATOR
MEGA-CD

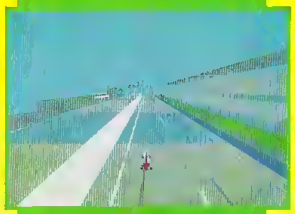
Sur Mega-CD au Japon, les vrais jeux de plates-formes ne courent pas les rues. On est au courant, inutile donc de continuer cette discussion qui n'aménera à rien. Time Dominator est pourtant l'un de ces jeux. Très prochainement disponible au pays du soleil levant, cette réalisation, sous bien des aspects, pourra nous faire penser à Sonic. Effectivement, on retrouve ici tous les trucs, toutes les phases qui nous avaient fait tant planer lors de la sortie de ce méga hit et de sa suite.

L'action dans Time Dominator est rapide, nette, efficace. D'après ce que l'on a pu en voir, on n'aura pas le temps de s'ennuyer. De plus, le scénario riche (vous devrez voyager à travers le temps et l'espace pour sauver le monde) vous permettra d'arpenter bon nombre de niveaux et de décors différents, avant de vous sortir de la sombre histoire dans laquelle vous êtes impliqué.

MAGIC LEGEND
3X3 EYES / MEGA-CD

Les jeux de rôles, on aime ou on n'aime pas. Une chose est cependant certaine, les Japonais, eux, en raffolent, ils les idolâtrent même, c'est vous dire. Très prochainement disponible dans toutes les boutiques de Tokyo et d'ailleurs (au Japon, bien sûr), 3x3 Eyes est un gigantissime jeu qui s'inspire d'un dessin animé qui fait un carton chez tous les jeunes mangeurs de shushis. L'histoire est complexe, mais le résumé en est simple. Vous êtes un valeureux et courageux jeune homme, et vous devrez sauver le monde de la domination scandaleuse d'une force des ténèbres à deux francs, qui n'a qu'une seule envie : manipuler la population et asseoir son pouvoir sur l'univers. N'entendant pas les choses de cette oreille, vous vous lancez dans une lutte sauvage et sanglante. Malheureusement, uniquement prévu pour le marché japonais, tout est encore en hiéroglyphes !

VIRTUA RACING
MEGADRIVE
SEGA

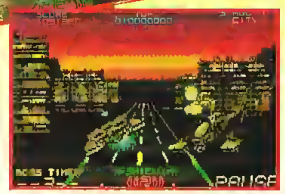


Si vous ne connaissez pas Virtua Racing, vous ne connaissez rien ! Non, je blague... Virtua Racing est la plus grande simulation de course de voitures qui ait jamais été réalisée. Bien que pour l'instant, ce titre entièrement en trois dimensions formes pleines ne soit connu que par les fracassés des salles de jeux, il devrait, d'ici à la fin de l'année, voir le jour sur Megadrive. Autant vous prévenir de suite que cette simulation devrait dépoter un maximum à donf ! Actuellement, loin d'être achevé, Virtua Racing devrait être LA simulation de l'année sur Megadrive. Encore plus grand que Super Monaco, oui, peut-être... Wait and see !

SUMOTORI SPIRIT
MEGADRIVE

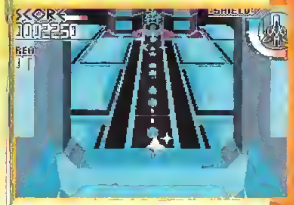
Quel sport grotesque que le Sumo... Ces gros patatoufs qui sont pourtant au Japon de véritables stars, des coqueluches, des demi-dieux, se présentent sur Megadrive et débarqueront sur les processeurs de la 16 bits japonaise dans quelques semaines. Le concept de cette simulation est simple. Deux gros gaillards se font face, le premier qui éjecte l'autre du cercle ou qui le pousse à terre remporte la victoire, et a le droit de lutter jusqu'à la finale. Bien sûr, une option deux joueurs est disponible et vous permettra de battre l'un de vos copains. C'est cool. Pour l'instant, Sumotori Spirit n'est qu'en japonais, sincèrement je ne pense pas voir une version européanisée un jour. Mais qui sait ?

NIGHT STRIKER
MEGA-CD



Disponible dans le courant du mois de juillet au Japon, Night Striker est un jeu de tir en trois dimensions qui devrait arracher sec, car disponible sur Mega-CD. Lorsqu'on connaît les capacités de cette machine, on n'aura plus de doutes sur les qualités de cette production. En tout, 21 niveaux, plus des niveaux cachés, vous permettront de faire voir à la face du monde qui vous êtes exactement. À bord d'un croiseur interstellaire, il faudra bien évidemment tirer sur tout ce qui bouge, mais également éviter les engins ennemis qui vous fonceront dessus à fond la caisse. Original dans sa conception, il sera également possible de finir Night Striker d'une dizaine de façons différentes. Inspiré par Galaxy Force, Night Striker devrait plaire...

SYLPHEED
GAME ARTS
MEGA-CD



On vous a déjà longuement parlé de Sylpheed sur Mega-CD dans nos précédents numeros. Mais comme nous avons eu l'occasion de jouer quelques instants avec ce fantastique jeu de tir en trois dimensions, nous tenions tout particulièrement à vous présenter quelques nouvelles photos et surtout à vous faire part de notre enthousiasme devant cette production qui décoiffe. D'une fluidité parfaite, Sylpheed propose un nouveau concept dans le Shoot Em Up. En y apportant une nouvelle dimension supplémentaire encore à la troisième, il y a fort à parier que ce titre fera un véritable carton lorsqu'il sera commercialisé. Pour l'instant, malheureusement, nous n'avons aucune autre information quant à sa disponibilité.

SAYONARA

ATTENTION CANAL 21 VOUS OFFRE PLUS DE 300 LOTS !

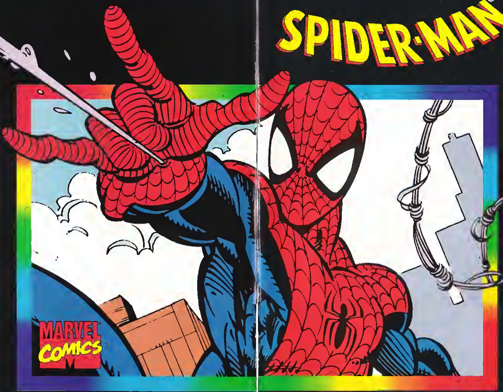
TUBES EN STOCK
Tu es branché musique ? Alors appelle vite le
36 68 21 06
Gagne des supers cadeaux : 2 places pour le concert de Prince, 1 veste en cuir Michael Jackson, et beaucoup de CD et Vidéocassettes...

SI T'ES FUNK, T'ES CONVERSE !
Appelle vite le
36 68 60 20
pour le grand concours
DO THE FUNK / CONVERSE.
Tu peux gagner un voyage aux USA et les fringues de tes rêves !
CONVERSE

Gagne un voyage de star à Hollywood au :
36 68 80 20
Répond aux questions VRAI-FAUX sur le cinéma et gagne un voyage de star à Hollywood, des billets d'avant-première, des posters... Appelle vite, c'est GÉANT !

SI TU N'AS PAS PEUR DES DÉFIS, AFFRONTE LE :
Gagne 1 console 16 bits !
36 68 21 88
OSE APPELER
ET ÇA VA ETRE TA FETE !

Pour les appels 36 68 la taxation ne sera que de 2,19 Frs par minute
Le règlement déposé par Newstelemedia est disponible chez Maître Venezia, huissier de justice, à Neuilly-sur-Seine.



SPIDER-MAN®

Tisse ta toile sur la ville !

Maintenant c'est à [illegible] endosser le célèbre costume [illegible] et [illegible] sauver la ville des griffes du mal et faire triompher la justice !

Spider-Man® et les X-MEN™ !

Encore plus d'action et [illegible] avec Gambit, Cyclope, Tornade et Gambit [illegible]

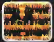
[illegible] main-forte. Cette fois, vous ne serez pas de trop [illegible] Super action, super défis, super [illegible], vous allez vraiment devenir un super-héros.

Mysterio revient dans Spider-Man® 2 !

[illegible] Mysterio a préparé sa vengeance. Réussirez-vous à le vaincre ? A chaque tournant, ce jeu lance un défi que seuls les meilleurs pourront relever.

Spider-Man® : le Retour des Sinistres Six™ !

Electro, l'Homme de sable, Mysterio, [illegible] et l'infâme [illegible] vous tendre les pièges les plus cruels. Mais vous ne pouvez compter que sur vos super-pouvoirs. Et ce ne sera pas de trop pour les vaincre… Sur les toits ou dans les caves les plus obscures, vous jouerez votre vie pour faire [illegible] le terrible [illegible] se prépare. Tissez votre toile sur la série des Spider-Man !



SUPER NINTENDO

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA GAME GEAR

GAME BOY

Acclaim

ARENA FLYING EDGE LJN

Des astuces, des jeux et des milliers de cadeaux à gagner bientôt sur 3615 ACCLAIM et service vocal : 36 68 03 30 (2,19 F/mn).

"Les couteaux, qui sont en général pour la cuisine, peuvent également servir au meurtre. Ce qui en détermine l'usage, c'est l'utilisateur", dixit un porte-parole d'une grande firme développant des jeux vidéo au Japon à propos de l'usage des jeux vidéo et suite à la polémique "épilepsie - jeux vidéo", lancée dans la presse à grand renfort de titres tapageurs et inutilement alarmistes. Tout a débuté en Angleterre, dans le "Sun" qui révéla la mort d'un jeune adolescent ayant succombé à une crise d'épilepsie suite à une partie de Mario sur NES. "Le péril des jeux", "Déjà trop d'accidents", "les Japonais malades de leurs jeux vidéo", "les jeux vidéo rendent épileptiques", autant de canulars pour des lecteurs le plus souvent adultes et totalement réfractaires à la vague déferlante Sega sur l'Europe. Mais ne parlons pas de la presse à scandale et revenons à nos paddles : qu'en est-il vraiment de l'épilepsie et des jeux vidéo ?

JEUX VIDÉO ET ÉPILEPSIE : *enfin la vérité !*

Les premiers faits

Les (vrais) faits !

55 millions de français et 2000 personnes "photosensibles"

Télé, jeux vidéo, même combat !

photosensibilité, et ceux pour qui la photosensibilité est découverte pour la première fois. Il existe d'autres distinctions, comme le fait que la crise se déclenche immédiatement ou quelques heures après, que la victime se trouvait dans une salle de jeux ou chez elle, plus ou moins loin de son écran. En ce qui concerne les écrans, on trouve davantage de victimes de crises devant des écrans de [illegible]

blème vient du balayage vertical du spot lumineux (le rafraîchissement d'écran pour les micros), qui est de 1/25ème de seconde en France, et non du balayage horizontal [illegible] quence est [illegible] le problème [illegible]

Résultats : on est sauvés !

[illegible]

Que fait la police ?

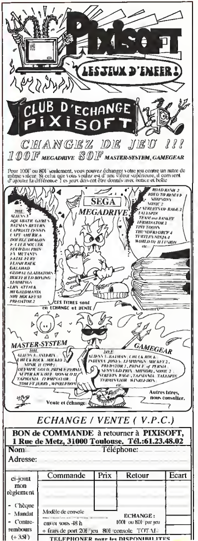
[illegible]

Conclusion

[illegible]

LES CONCLUSIONS DE L'AMISSION

[illegible]



En Détresse...

Vous connaissez tous maintenant le principe de notre rubrique "En détresse", que nous aurions pu intituler en son temps "Les lecteurs parlent aux lecteurs"... Vous l'avez compris, nous centralisons ici l'ensemble des questions que se posent les joueurs sur un jeu particulier, du fait des difficultés qu'ils y rencontrent. Il se trouve évidemment d'autres lecteurs qui, eux, connaissent la réponse à ces problèmes, et dont la bonté d'âme les poussent à prendre la plume pour aider leurs collègues... Si vous êtes dans ce cas, la seule précaution à prendre est de bien noter sur votre réponse le numéro affecté à la question, avec le nom du jeu et de la console, et pour tous, notez bien notre nouvelle adresse : Mega Force, "En Détresse", 103 bd Mac Donald, 75019 PARIS.

Les réponses...

SONIC 2 (MASTER SYSTEM)

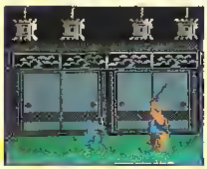
J'ai une Master System et je voudrais savoir où sont les émeraudes du Mont Bidule et de l'omelette d'œufs sur Sonic 2. *Nicolas.*

Salut Nicolas
Pour avoir l'émeraude du Mont Bidule (qui est dans l'acte 3), il faut, juste avant les deux roues, seuter dans le mur qui est au-dessus des pics. Là, il faudra suivre le parcours, en n'oubliant pas de prendre la vie qui est dans le mur après le ressort et ensuite ressortir puis aller en haut vers la droite. Attention, va bien jusqu'au mur, sinon tu ne la verras pas.
Pour l'emeraude de l'omelette, il faut avoir les cinq premieres emeraudes et lorsque tu auras tué Sylver Sonic, c'est lui qui te donneras la dernière, voilà, je te souhaite bonne chance.

Johnny

NINJA GAIDEN (GAME GEAR)

Je voudrais savoir comment marche le système de codes pour ce jeu. À quel moment apparaît le password ? Comment l'inscrire ? Merci d'avance.



À la présentation, tu peux choisir entre débuter le jeu ou inscrire un mot de passe. Apres avoir choisi l'option PASSWORD, tu n'auras plus qu'à te diriger sur les lettres de ton mot de passe et à appuyer sur le bouton 2. Le bouton 1 servant à effacer. Le mot de passe terminé, il te suffira d'appuyer sur END, qui se trouve en bas à droite de l'écran. Le password apparaît quand tu es Game Over.

"The Soluces Man"

TERMINATOR 2 (MEGADRIVE)

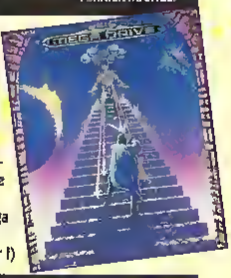
Au niveau de l'autoroute, je n'arrive pas à me débarrasser du camion dans lequel le T-1000 me course pour tuer John Connor qui se trouve dans le camion SWAT. Donne-moi la solution pour éliminer ce maudit T-1000, j'ai les circuits qui chauffent.
Christophe BAHEUX

Cher Christophe,
Pour repousser le camion sur l'autoroute, rien de plus facile : une fois que tu as repoussé tous les hélicos, tu entends une voix de synthese. Il te faut alors mitrailler les vitres de le cabine (uniquement celles-ci) pour le repousser une 1ère fois. Ensuite, tire sur le bloc-moteur (la calandre) autant de fois que possible car cela te rapportera des points. Et voilà le travail !...

Manu.

PHANTASY STAR 3 (MEGADRIVE)

À la deuxième génération, après avoir été chercher Thea, je suis incapable d'atteindre Techna... Que dois-je faire ? *Yannick MICHEL.*



Yannick, apres avoir été chercher Thea, va a Lenden, utilise le monitor et direction le château de ton pere. Une fois dans la ville, va chez le magicien, tu y trouveras l'entrée du donjon dans lequel tu dois trouver et vaincre Sari (la fille de Lens). Une fois vaincue, elle se joindra à ton equipe. Va voir Lyle, qui te parlera d'un dragon à Draconia. Retournes-y ! Une fois arrivé à Endora, prends la direction de Lensol puis va à l'est jusqu'a un pessege, emprunte-le et monte le dragon ; te voilà à Techna !
La solution complète de Phantasy Star 3 est dans Mega Force n°11.
Nyarlathotep, le chaos rampant. (NDLR : enfin de retour !)

ALEX KIDD (MASTER SYSTEM)

Tout à la fin du jeu, quand j'ai fait le code et que la couronne est apparue au-dessus, je voudrais savoir comment il faut faire pour l'attraper car il y a des pics au-dessus et, chaque fois que je les touche, je perds et n'arrive pas à voir la fin, s'il y en a une. Car, normalement, à la fin du jeu il doit être écrit "The End". Merci d'avance.
Philippe BIERCE.

Philippe,
Tu es obligé de seuter les pics pour arriver à la couronne. Pour t'aider, j'ai un tips : quand tu fais "Game Over", laisse ton doigt sur "Haut" et appuie 8 fois sur le bouton 2, tu auras un Continu.

Brahim AITLOUGAN

MICKEY MOUSE (GAME GEAR)

Au niveau de l'horloge, je n'arrive pas à tuer le boss...
Emmanuel PITAVAL

Pour tuer l'horloge, c'est très simple. Lorsque le cadran commence à jeter des boules, tu peux les tuer si tu veux. Ensuite, il faut attendre que le cadran se soit arrêté. Quand il fonce sur toi, seute-lui dessus. Et recommence plusieurs fois. Bonne chance pour affronter le sorciere et son dragon.

Sylvain D.

Y'S (Master System)

Je suis bloqué à la tour de Doomed à la 3ème statue qui me téléporte dans une prison. Comment faire pour passer ? Je ne trouve pas le "Hammer" et le "Blue Necklace". Où se trouvent-ils ?

Christophe VERILHAC.

Tu mets le masque avant, vers la herse de la prison à droite il y aura une ouverture, tu te retrouves au 2ème étage "SANS" équipement d'argent. Retourne voir Ramba qui te donne le collier bleu (à mettre avec l'Evil Ring pour repasser les 3 statues). Le Hammer est donné avec le 4ème Livre au 9ème étage, après avoir vaincu la mante religieuse. Quand tu auras vaincu Dulh Deht (fin du jeu), tu me diras comment faire, je n'ai pas trouvé l'astuce.

Ramsès.

QUACKSHOT (Megadrive)

À l'île Hideout, j'arrive à "des moteurs volants" et pas moyen d'en sortir. J'ai également perdu le livre que j'ai trouvé au pôle sud. Je n'y comprends plus rien, aidez-moi à trouver la sortie. Merci beaucoup.

Carole, la débutante.

Pour les moteurs volants, il suffit d'aller toujours le plus haut possible, il y en a à peu près une douzaine. Pour le livre que tu as perdu au pôle sud, c'est normal. Tu pourras le récupérer à la fin du stage de l'île Hideout une fois que tu auras tué le boss.

Nicolas, un Segaman

DEFENDER OF OASIS (Game Gear)

Je n'arrive pas à franchir le niveau 10 au chapitre n°2 sur GG. L'action se situe sur une île...

Cédric POTEL

Pour répondre à toutes tes questions sur ce jeu, il y a un dossier dans le Mega Force n°17.

Sonic

SONIC (Master System)

J'aimerais savoir comment tuer le Robotnik de Skybase car je meurs à chaque fois...

Romain DESBORDES

Salut Romain, lis bien attentivement car il est très long à tuer. Lorsque tu arrives, cours et inflige un premier coup. Reviens vite car deux boules vont te suivre et former un rayon électrique qui va revenir. Attends tout à fait à gauche qu'une boule d'énergie vienne te frôler, si tu restes contre la paroi elle ne te touchera pas. Après quatre essais à peu près, la barre d'énergie va te suivre. Il faudra foncer, attendre et attendre que la barre s'éteigne pour repartir en évitant la boule d'énergie. Après un certain nombre de coups, la vitre se cassera. À toi la fin !

Le super-mega-driver-démasqué

WONDERBOY THE DRAGON'S TRAP (Game Gear)

[illegible]

Josette PARIS

Salut Josette ! Je vais te dire une bonne blague : tu ne peux pas prendre l'épée du tonnerre tout de suite ! Il faut d'abord que tu te diriges vers la grande pyramide, à gauche du désert. Escalade-la et entre dans le temple du sphynx, pour prendre une clé. Puis tombe dans le puits à droite de la pyramide et dirige Wonderboy vers la gauche, c'est l'entrée de la pyramide (il y a quand même un cœur au fond du puits). Suis le parcours, et va tuer le boss (qui est assez facile à battre). Te voilà en souris ! Retourne à Alsedo et dirige-toi vers la gauche, en escaladant les blocs : tu traverseras une forêt sombre. Entre alors dans le château qui est dans les airs (en t'accrochant au mur) et va tuer le Dragon-Zombie. Tu es un triton maintenant. Retourne dans le désert. Tue un scarabée en utilisant les boules de feu et tombe dans le trou qu'il avait creusé. Nage vers la droite. Tu trouveras un puits, situé sur le haut des parois du passage. Rentre dedans. Tu ressors alors de l'autre côté du mur qui te gênait. Tu peux maintenant aller chercher l'épée du tonnerre. Bonne chance pour la suite.

B. Jacobo, The Killer, The Mad Dog

STRIDER (Master System)

Je voudrais savoir pourquoi, quand je tue le gros dinosaure du dernier stage, je retourne en Sibérie. Est-ce normal ? *Sylvain COUT*

Pour répondre à ta question, il est tout à fait normal que tu retournes en Sibérie puisque le boss final est juste après le niveau de la Sibérie.

Charlie, l'homme aux mille astuces.

TAZMANIA (Megadrive)

Y-a-t-il un code pour avoir des vies infinies et/ou choisir son niveau dans Tazmania?

Vincent

Pour le Select Round, fais ABC + Start sur les deux pads, tu entendras un "dring". Quand Taz apparaît, fais Start, C, puis Start. Un code va apparaître puis, avec l'une des manettes, choisis ton stage.
Pour l'invulnérabilité, c'est idem mais fais C, Start puis B, Start : Taz clignote, il est invincible !

Eric

TERMINATOR (Game Gear)

Au niveau 4 (le commissariat), je ne trouve pas Sarah Connor... Où se trouve-t-elle et comment la délivrer ? Merci d'avance.

Jean-François POUILLE

Va tout le temps vers la gauche en montant le moins d'échelles possible et en descendant toutes celles qui se présentent. Alors, tu vas arriver à l'extrême gauche du stage. Monte les escaliers jusqu'au sommet, va à droite, monte l'échelle, tu es alors sur les toits. Descends à la deuxième échelle et positionne-toi sur l'échelle qui est sous le Terminator. Dès qu'il va à droite, monte et cours vers la gauche, et là se trouve Sarah Connor.

Nicolas PETIT

Des Questions !

GAME GEAR

N°18001 – SONIC 2
Depuis des semaines, je n'arrive pas à trouver les deux dernières émeraudes du chaos. Merci d'avance.

Igor DAURIAC

N°18002 – SONIC
J'ai un gros S O.S. à vous lancer, je n'arrive pas à trouver la 3ème émeraude, aidez-moi vite !

Matthieu CRES

N°18003 – TERMINATOR
Au secours, je n'arrive pas à trouver la bombe dans Terminator sur GG.

Bobo.

MASTER SYSTEM

N°18004 – ALEX KIDD
Dans le premier round, comment combattre Kabuto ? Car, quand je le tue, il devient plus petit et à chaque boule de feu qu'il crache, il me tue. Comment le combattre quand il est petit ?

Laetitia.

N°18005 – SONIC 2
Dans Sonic 2 sur Master System 2, je n'arrive pas à passer l'acte 2 de l'Aqua Lake. Dépêchez-vous ou je casse tout !!!

Une Segamaniaque.

N°18006 – SHADOW DANCER
Sur le jeu Shadow Dancer, The Secret Of Shinobi de Master System, je n'arrive pas à tuer le méchant de la fin quand il se lève, comment faire ?

Nicolas PERAL

N°18007 – AFTER BURNER
Depuis des semaines, j'essaie de passer le stage 12. Je ne sais pas comment faire pour éviter les missiles. Y-a-t-il un Select Round ? Peut-on avoir des vies infinies ?

Jérôme PIKOH

N°18008 – ALTERED BEAST
Y-a-t-il un code pour Altered Beast sur Master System ?

N°18009 – CHUCK ROCK
Adepte des jeux Sega, nous avons bravé des monstres et parcouru des chemins pleins d'embûches, mais depuis cinq mois nous sommes sur "Chuck Rock", nous ne parvenons pas à pulvériser le troisième boss, "le mammouth". Alors, si vous pouviez nous aider afin que nous puissions découvrir la suite du jeu, cela serait vraiment "Mega-chouette", car pour l'instant, "Sega, c'est plus fort que nous !?!" Où est l'astuce ?

Valérie et Jean-Claude DELESSERT

N°18010 – DOUBLE DRAGON
J'essaie de passer la mission 4, mais je n'y arrive pas. Je voudrais savoir si on peut avoir des vies infinies et s'il y a un Select Round. Merci d'avance.

Jérôme PIKON.

N°18011 – NEROES OF THE LANCE
J'arrive au labyrinthe, mais ne réussis pas à trouver la sortie. Peux-tu me dire le chemin ? D'avance, merci.

Samuel MARQUES

N°18012 – TOM ET JERRY
J'ai terminé de nombreuses fois "Tom et Jerry" et je n'ai jamais eu de panneau de score ; s'il y en a un, j'aimerais savoir comment faire.

Anthony

N°18013 – MIRACLE WARRIORS
A Miracle Warriors, j'arrive à avoir toutes les armes, tous les items, sauf deux clefs : Key of Earth et Key of Hell. Peux-tu me dire comment les avoir ? Il y a des semaines que je suis bloqué sur ce problème. Peux-tu aussi me dire comment ensuite arriver à la fin ? Merci d'avance.

Samuel MARQUES

N°18014 – PHANTASY STAR
Comment fait-on pour avoir le cristal ? Je le cherche depuis longtemps mais sans résultat. Merci d'avance.

David DELOBBE

N°18015 – MICKEY MOUSE 2
J'ai des problèmes pour passer le tableau de la caverne miniature. J'aimerais avoir quelques précisions car il s'agit peut-être d'un défaut du jeu ? J'aperçois la clé pour sortir du tableau mais je n'arrive pas à l'atteindre. D'avance, merci.

Sylvie VINCENT

MEGADRIVE

N°18016 – ALEX KIDD IN ENCHANTED CASTLE
Y-aurait-il, par hasard, un code pour arriver directement au château ? Au revoir et merci.

Lucie POUJADE

N°18017 – SPIDERMAN
Comment faut-il faire pour tuer Dynamo, le boss du 3ème niveau ? Est-ce qu'il y a un code pour accéder à un Select Round ? Si oui, lequel ?

Marc-Henry

N°18018 – MICKEY / CASTLE OF ILLUSION
Je suis bloquée au niveau 3. J'ai réussi à sauter par-dessus les fosses en tuant les poissons. Arrivée à la dernière fosse, il y a 2 pouvoirs à attraper et des poissons à éviter, pour pouvoir finir ce niveau. Je n'y arrive pas, malgré plusieurs tentatives, pourrais-tu m'aider s'il-te-plaît ? Merci.

Stéphanie RAINBŒUF

N°18019 – ROAD RASH
Je voudrais savoir s'il y a un moyen (code ou astuce) pour arriver à n'importe quel niveau.

Thomas

N°18020 – ROAD RASH 2
Je voudrais savoir tous les codes existant pour Road Rash 2 et leur fonction. Merci de votre réponse.

Jean-Marc DEDEYAN

N°18021 – QUACKSHOT
Dans l'île au trésor Great Duck, je n'arrive pas à vaincre le chevalier à l'épée. Merci d'avance

Franck LOISEAUX

N°18022 – ECCO THE DOLPHIN
Je voudrais avoir les codes du jeu pour aller aux autres stages. Merci d'avance.

Benoît ZAMOLO

N°18023 – SUPER HYDLIDE
Je joue à ce jeu depuis 53 jours (dans le jeu), j'ai tué le nuage en haut de la tour, j'ai trouvé le village des nuages, je suis allé au Water Palace, j'y ai trouvé le I.D Card et le Sega Pack, mais quand le roi me demande la dent du dragon, je ne peux plus continuer car je ne l'ai pas. Comment trouver le dragon ? À quoi servent le Talisman, le Sega Gift et le Sega Pack ? Merci d'avance.

Le mangeur masqué

N°18024 – MOONWALKER
Comment faut-il faire, arrivé au niveau 3/2 pour tuer les deux "morts-vivants" dont la partie supérieure vient sur moi ? Existe-t-il un code pour choisir les niveaux ?

R.G.

N°18025 – ROLO TO THE RESCUE
Je n'arrive pas à battre le boss du cirque ! Y-a-t-il une méthode pour le vaincre ?

Hugues DESCAMPS

N°18026 – PHÉLIOS
Existe-t-il un moyen d'avoir plus de vies ? Quand je touche des oiseaux jaunes, il en tombe des mots comme "Options", "Speed Up" et "Noming", que dois-je en faire, il y a peut-être des astuces ? Merci d'avance

Stéphanie

N°18027 – SONIC
Dans le labyrinthe Acte 1, vers la fin, au lieu d'aller à droite pour faire tourner le panneau, en allant à gauche on aperçoit, en se baissant, un autre chemin. Comment fait-on pour y aller ? Quel est le code pour se transformer ?

Xavier VIAL.

HIT PARADE

Voici le Hit-Parade des meilleurs jeux SEGA, établi à partir de votre courrier. Pour le prochain numéro, envoyez vos classements, sur carte postale, avant le 15 juin, à Megaforce, le Hit, 103 boulevard Mac Donald, 75 019 PARIS. Ne mettez que cinq jeux par standard et précisez bien s'il s'agit d'un jeu sur Megadrive, Game Gear ou Master System.

★ MEGADRIVE ★

1 - ECCO - 1ER MOIS - ACTION
Il fait surface, et au premier plan !...

2 - TEENAGE MUTANT HERO TURTLES - 1ER MOIS - ACTION
Quatre tortues pour la seconde place. Dauphin, attention !

3 - TINY TOON - 1ER MOIS - PLATES-FORMES
Décidément, les animaux ont la cote !

4 - STREETS OF RAGE 2 - 5ÈME MOIS - ACTION
Il est bon parfois de retrouver des anciens !

5 - MICKEY & DONALD - 5ÈME MOIS - ACTION
Walt Disney en folie !

6 - AYRTON SENNA'S... - 10ÈME MOIS - SPORT
Dans deux mois, on allumera les bougies !

7 - G-LOC - 1ER MOIS - JEU DE TIR
La 3D au service du Shoot'Em Up !

8 - SONIC 2 - 6ÈME MOIS - HÉROS SEGA
Une petite perte de vitesse !

9 - JAMES BOND - 1ER MOIS - ACTION
007 n'est pour l'instant que 009 !

10 - ROAD RASH 2 - 4ÈME MOIS - SPORT
Le grand coup de frein du mois !

★ MASTER SYSTEM ★

1 - MICKEY MOUSE 2 - 1ER MOIS - ACTION
Plus qu'une entrée dans le Hit-parade, une dynamite !

2 - SONIC 2 - 6ÈME MOIS - HÉROS SEGA
Sonic reste toujours dans les sommets !

3 - BATMAN RETURNS - 1ER MOIS - ACTION
Une souris, un hérisson et une chauve-souris, d'autres bestioles en vue !

4 - TECMO WORLD CUP SOCCER - 1ER MOIS - SPORT
Bravo Marseille !

5 - TOM & JERRY - 7ÈME MOIS - ACTION
Très beau score pour ces deux héros "B-Desques" !

6 - ASTÉRIX - 13ÈME MOIS - ACTION
Plus d'un an dans le top ten, un vrai record !

7 - RAINBOW ISLAND - 1ER MOIS - PLATES-FORMES
Après la pluie, l'arc-en-ciel !

8 - STRIDER 2 - 1ER MOIS - ACTION
Que de nouveaux, que de nouveaux !

9 - G-LOC - 1ER MOIS - JEU DE TIR
Où est le R-360, mais où est-ce qu'il est !

10 - THE NINJA - 3ÈME MOIS - ACTION
Sera-t-il encore longtemps parmi nous ?

★ GAME GEAR ★

1 - SONIC 2 - 6ÈME MOIS - HÉROS SEGA
Fidèle au poste !

2 - ARIEL - 1ER MOIS - ACTION
Bercé par le chant des sirènes !...

3 - CHAKAN - 1ER MOIS - ACTION
Des lames à doubles tranchants !

4 - DEVILISH - 1ER MOIS - ACTION
Un casse-brique, qui casse les briques (facile) !

5 - E. HOLYFIELD'S - 1ER MOIS - ACTION
Dong, premier round !

MegaScores

CES GARS SONT PLUS FORTS QUE TOI !

Et hop ! Une nouvelle fournée de Megascores, qui prouve que vous êtes tous des accrocs et des fanas du jeu vidéo Sega. Pour les nouveaux, un petit rappel de la règle du jeu si vous éclatez un score sur un jeu : vous prenez un bout de papier, vous notez le nom du jeu, la console et le score (si possible avec une photo d'écran) en certifiant ce dernier sur l'honneur, vous n'oubliez pas une petite photo de votre trombine, et vous laissez aller votre inspiration pour nous "coucher" sur le papier un petit résumé de qui vous êtes, ce que vous faites et quelles sont vos passions. MEGASCORES", 103 Boulevard Mac Donald - 2ème étage - 75019. PARIS. À la prochaine !

★ GAME GEAR ★

STREETS OF RAGE — 302.400

[illegible] NOISE

Nîmes (30)

Il doit vraiment cogner très fort... On dirait pas comme ça, mais voici un conseil d'ami : ne le croisez pas dans une rue sombre la nuit, ce serait à vos risques et périls !

Virgile a 10 ans et demi, est en CM2 et possède 8 jeux avec sa Game Gear. Il a déjà terminé Taz-mania, Chuck Rock, Batman Returns, mais il pratique également le tennis et le volley-ball. De plus, il termine sa courte lettre en nous annonçant qu'il a fini Streets of Rage avec 4 vies et 4 continues.

G-LOC AIR BATTLE — 661.900

[illegible]

Villepreux (78)

Matthieu écrit très bien, et en plus il a de l'humour... Comme il nous cite plusieurs de ses mégascores, il avoue avoir eu des problèmes sur Outrun, mais a propos de G-Loc : "ce sont plutôt les avions ennemis qui ont eu des problèmes" !. .

Matthieu a 14 ans, est en 3ème et c'est un vrai passionné qui possède 12 jeux. Il nous cite donc deux autres super-scores, le troisième étant sur Super Monaco GP II en obtenant le maximum en mode professionnel, soit 160 points. Et de rajouter non sans malice : "Imaginez la tête de Senna quand il apprendra ça ! Maintenant, Senna ce n'est pas plus fort que moi !"

DONALD DUCK — 267.800

[illegible]

Aix en Provence (13)

En voilà un type bien, il aime le Football. D'ailleurs, toute l'équipe dit un grand bravo à l'équipe de l'OM. Allez l'OM !

Eric a 12 ans, il est en 5eme, et le Football n'est pas sa seule passion. L'autre, c'est le basket ! Mais il ne nous en dit pas plus !

★ MASTER SYSTEM ★

Le GigaPro

(Bas Rhin)

C'est un véritable raz de marée de scores que nous a envoyé le Gigapro. Il se cache évidemment sous un pseudonyme, car car il craint le succès médiatique ! (Eh oui, après être passé dans les scores de Megaforce, les autres journalistes ne vous laissent plus un seul instant de répit..).

Le Gigapro est une nouvelle espèce de mammifère au sang chaud, dont le représentant qui nous écrit aujourd'hui mesure 170 cm et des poussières, et pèse quelque chose comme 58000 grammes. Ce sportman a 14 ans 1/2, et il aligne pas moins de 10 super-scores dans son courrier. Seul un mutant pouvait réaliser un tel exploit ! Longue vie au Gigapro !

OLYMPIC GOLD — 84 PTS

David PORET

Nord (59)

En effet, David, c'est très cool, ton score !

David a 12 ans, il est en 6ème, possède une Master System II avec 9 jeux, mais aime aussi le ping-pong, qui est son sport favori. Avec Olympic Gold, il a ramassé les 7 médailles des 7 épreuves !

TERMINATOR — 69.250

[illegible]

Mietesheim (67)

Ce qui est bien avec Marc, c'est qu'il fait ça en famille, avec son frère, pour exploser tous les scores, que dis-je, les MegaScores !

Marc a 11 ans, il est en 6ème [illegible] "normal" qu'il fasse ça en famille [illegible] jumeau ! Marc aime beaucoup le football en dehors des jeux vidéo [illegible]

STREETS OF RAGE 600.000

[illegible]

Moselle (57)

Selon l'opinion de Christophe, ce serait un jeu facile, donc pas de problème. Et les MegaScores, alors, c'est les doigts dans le nez !

Christophe a 13 ans, est en classe de 6ème et pratique le tennis, le ping-pong, le V.T.T., la Megadrive et la Master System. Ouf, rien que ça ! Oui, apparemment, c'était vraiment facile pour Christophe, à tel point que c'est sans autre commentaire de sa part !

DONALD DUCK 548.800

[illegible]

Montmoreau (16)

Tout en jouant beaucoup sur sa Master System, il n'oublie pas de faire ses devoirs, pensez-y aussi, ça vous servira un jour...

Matthieu est en 4ème au collège et quand il n'est pas sur sa Master System ou sur ses devoirs, il joue au basket en compétition. À part ça, il termine Astérix et Taz-mania, ce dernier étant un peu trop facile à son goût (ça lui a pris 2 jours !)

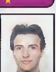
★ MEGADRIVE ★

STREETS OF RAGE 917.800

[illegible]

Epernon (28)

C'est en terminant ce jeu que Sébastien a réalisé ce score, ceci explique cela.. et puis avec un nom pareil, comment ne pas être royal !?



Sébastien a 19 ans, et il est disc-jockey dans une discothèque. Il a 5 jeux sur sa Megadrive, et il adore Megaforce, qu'il a découvert il y a 2 mois. La nouvelle formule lui plaît et nous l'en remercions. Voilà au moins un lecteur content, ça fait plaisir de temps de temps.

STREETS OF RAGE 2 977.250

[illegible]

St Germain Les Corbeil (91)

Michael ne s'est pas contenté de nous pondre un gros score, mais en plus il nous a écrit un véritable roman sur lui et Sega, arrêtez le !

Oui, non content de "bouffer" du jeu vidéo, Michael a des dons de journaliste et nous a pondu une superbe lettre sous forme d'une émission TV avec interview, et c'est bien amusant ! D'abord, souvenez-vous, ce nom vous est familier car vous êtes en présence du frère de l'illustre vice Champion de France de l'Euro Challenge Sega de l'an dernier (oui, ça doit être de famille...) Impossible de citer in extenso le résumé tout fait que nous a envoyé Michael, mais bravo, c'est très bien écrit ! Il a 14 ans, possède 20 jeux mais en a eu plus de 100 par le biais des reventes et des échanges, et il en a terminé 95 ! Un vrai pro.

DRAGON'S FURY 48.740.820

[illegible]

Paris (75)

Ouahhhh ! Je pense qu'on reverra très bientôt ce cher Luis Miguel, étant donné qu'il possède toutes les consoles. . S'il fait comme ça avec les autres, ça va donner !

Luis Miguel a 12 ans et cumule 17 jeux sur ses trois machines. Mais pour vous en dire plus, [illegible] !

ALIEN 3 6.352.030

[illegible]

Brivay Labuissière (62)

Eh oui, Sega, il n'y a pas d'âge pour y goûter ! En effet, cette joueuse avertie a 25 ans, c'est dire si c'est beau ! Et en plus, c'est une jeune fille !

Chouette ! Il est vrai que les garçons forment une écrasante majorité, mais nous voyons de plus en plus souvent des jeunes filles dans les Megascores, c'est bien ! Géraldine nous explique qu'il n'y a pas de Game Génie dans son score, simplement une partie intense qu'elle va d'ailleurs nous envoyer. Et en dehors du jeu vidéo, sa passion, c'est les chevaux et surtout les courses. Merci pour l'astuce !

KID CHAMELEON 754.310

[illegible]

Ressons sur Matz (60)

Une véritable bête sur ce jeu ! Et en plus, il débusque les bonus-cachés ! pour être juste, ce score devrait s'augmenter de 1 million grâce au bonus découvert au niveau "Under the skull mountain 2".

Julien a 6 ans, joue aux jeux Sega depuis une bonne année, possède 2 consoles avec la Master System et la Megadrive, et en tout 9 jeux. C'est un véritable spécialiste de Kid Chameleon, et son surnom est "Manette agile". On comprend mieux !...

ROLO TO THE RESCUE 3.751.600

James ASHTON

Cestas (Bordeaux)

C'est très impressionnant, et c'est l'un des tout premiers scores sur ce jeu assez récent !

James ne s'étend pas trop dans sa lettre, sinon qu'il a 9 ans 1/2, possède une Megadrive avec 5 jeux et adore le foot et le basket. Mais il nous prépare un super score sur Sonic 2, c'est pour ça qu'il a dû écourter rapidement.

CRÜE BALL 42.109.800

Elian VEDIEN

Rodez (12)

Dans sa lettre, il nous fait part de ses aventures, sur cartouche rassurez-vous. Par exemple, il a terminé "World of Illusion" en 2 heures environ, pas mal non ?

Elian a 14 ans, possède la Megadrive et la Master System, et va peut-être acheter la Game Gear ! Voilà un "inconditionnel" ! S'il va dans les troquets jouer au flipper, j'ai l'impression qu'il faille bien attendre un peu son tour si l'on joue avec lui !

SHADOW DANCER 911.400

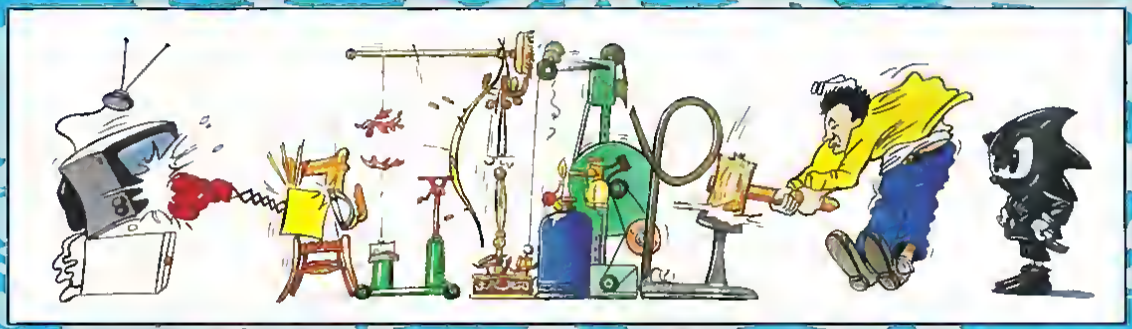
[illegible]

Tournefeuille (31)

Non content de faire un excellent score sur ce jeu, il se permet en plus de nous dévoiler des astuces cachées, comme celle-ci par exemple : pour choisir son niveau, il faut faire ABC et Start à la page de présentation.

Sébastien a 10 ans. Son sport préféré c'est le basket-ball et ses matières, le tennis, la musique et l'éducation religieuse. Il est très modeste et nous annonce qu'en plus de ce score, il n'a fini le jeu que... [illegible]

Les Secrets de MEGA MAÎTRE



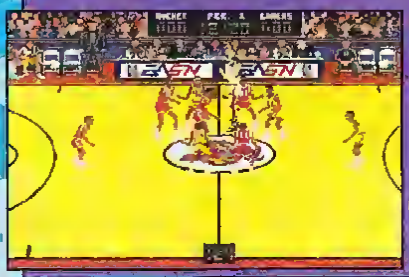
Maître Sega est très très fort, et chaque mois, il nous fait profiter de ses astuces. Mais vous aussi, vous êtes très forts et nombre d'entre vous nous ont déjà envoyé leurs astuces, gagnant ainsi l'un des nombreux cadeaux Sonic : tee-shirt, trousse, ceinture, casquette, pin's, sac, etc. Comment faire ? Pour chaque astuce, prenez un bout de papier, inscrivez-la dessus lisiblement, en n'oubliant pas de mentionner clairement le titre du jeu, le modèle de console utilisée, et bien sûr vos coordonnées personnelles. Renvoyez-nous le tout sous enveloppe timbrée à l'adresse suivante : MEGA FORCE, "Maître Sega", 103 boulevard Mac Donald 75 019 PARIS. Si votre astuce est originale, et surtout si elle est juste, c'est-à-dire qu'elle fonctionne, vous aurez une chance d'être publié et de gagner ainsi l'un des nombreux cadeaux !

BULLS VS LAKERS

• Voici des codes :

– Demi-finale Bulls vs Atlanta : ZXXBBBBO

– Finale Bulls vs Detroit : ZXOGBBBK



Maître Sega

MEGADRIVE

DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT

Une petite erreur s'étant glissée dans notre Megaforce n°9, nous vous redonnons les codes exacts pour les Tournois Superstars :

• Round 2 : N 1 3 A R T Y D K

• Round 3 : N 1 3 A R T Y K K

• Round 4 : N 1 3 A R T Y S C

• Round 5 : N 1 3 A R T Y 1 A

Maître Sega

MEGADRIVE

PSYCHIC WORLD

GAME GEAR

• LA PLANETE ROUGE
(1er monstre de fin de niveau) :

Prenez l'option d'invincibilité, allez devant le monstre et tirez vers la gauche. Quand le monstre est tue, prenez l'option qu'il libère. C'est le tir de glace.

• LE LION
(2ème monstre de fin de niveau) :

Prenez l'option d'invincibilite, tirez vers la droite, toujours avec l'arme du début. Quand le monstre est mort, ramassez l'option qu'il libère. C'est le tir de feu.

• LA PLANTE CARNIVORE
(3ème monstre de fin de niveau) :

Prenez l'option d'invincibilité, prenez le tir de feu et tirez vers la droite. Une fois le monstre mort, ramassez l'option qu'il laisse derrière lui Il s'agit d'un tir de feu plus puissant.

• LA LICORNE
(4ème monstre de fin de niveau) :

Prenez l'option d'invincibilité, prenez le tir de feu, mettez-vous le plus près de lui et répetez cette operation : sautez et tirez. Quand le monstre est mort, ramassez l'option qu'il laisse derrière lui. Il s'agit de la spirale.

• LE ROBOT
(5ème monstre de fin de niveau) :

Prenez l'option d'invincibilité, prenez l'option spirale et laissez-vous aller sur lui en tirant dessus. Quand le monstre est mort, ramassez l'option qu'il laisse derrière lui. Il s'agit d'un tir de glace.

• LE SORCIER
(6ème monstre de fin de niveau) :

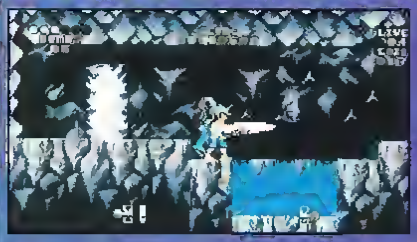
Prenez l'option d'invincibilité, prenez l'option spirale, mettez-vous le plus à droite possible en hauteur et tirez vers la gauche

• TROIS POUR UN
(7ème monstre de fin de niveau) :

Vous êtes dans un couloir avec deux échelles vers le bas et deux vers le haut Allez à gauche, il y a une salle avec de petits monstres à detruire qui vous donnent de l'énergie. À droite, il y a un monstre que vous avez déjà rencontré, La plante carnivore. Il faut utiliser la même méthode que pour la première plante carnivore rencontrée au troisième niveau.
Ensuite, ressortez, montez à l'échelle. Allez à gauche, le sorcier vous attend. Il faut le tuer comme vous avez tue le sorcier rencontré au cinquième niveau Ensuite, allez à droite, un démon vous attend. Tuez-le en prenant l'invincibilité et la première arme que vous avez eue. Ensuite, ressortez de la pièce et entrez une nouvelle fois; une porte s'est ouverte

Maître Sega

GALAHAD



MEGADRIVE

Voici des codes de niveaux :
• Niveau 2 : Z X S P
• Niveau 3 : L V F T
Nous vous avions déjà donné le code pour les vies infinies (L T U S), mais sachez qu'une fois ce code entré, si vous voulez changer de niveau à n'importe quel moment dans le jeu, il vous suffit d'appuyer sur A et START simultanément !

Maître Sega

EUROPEAN CLUB SOCCER

MEGADRIVE

Une equipe cachée !... Pour jouer avec une équipe Sud-Américaine, entrer dans le Password toutes les lettres de l'alphabet de A à Z puis tous les nombres de 0 à 9.

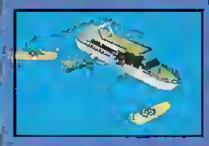
Maître Sega

DESERT SRIKE

Malgré tous les codes qui vous ont déjà été donnés, il y en toujours d'autres ! .. En voici un pour obtenir plus de vies et 10 hélicoptères :

B Q Q Q A E Z

Maître Sega



MEGADRIVE

SONIC

GAME GEAR

Voici la suite des excellents conseils de jeu qui nous ont été fournis par Adrien COLLANGE, qui a déjà gagné le tee-shirt Sonic !..

• Dans le premier monde du pont, pour attraper le joyau, allez sur l'extremite gauche du pont situé à droite du joyau, laissez-vous tomber et sautez au dernier moment sur la gauche, vous arriverez ainsi sur la plate-forme où se trouve le deuxième joyau.

• Dans le troisième monde du pont, au début, allez à gauche au lieu d'aller à droite, vous trouverez une vie.

• Dans le premier monde de la jungle, pour trouver le joyau, quand vous devez traverser une deuxième chute d'eau, avancez doucement et laissez-vous tomber sur une plate-forme que vous ne voyez pas. Allez vers la gauche, tout au bout de la plate-forme, sautez sur le tronc d'arbre flottant situé en bas à gauche, allez vers la gauche avec lui et vous trouverez le joyau.

• Dans le troisième monde de la jungle, avant de monter pour trouver le chef, allez dans l'eau à droite et vous trouverez une vie.

• Dans le deuxième monde de Scap Brain, pour trouver le joyau, au moment de l'embranchement pour aller vers le haut ou vers le bas, allez vers le haut, puis descendez dans le troisième trou et allez vers la droite.

• Dans le deuxième monde de Sky Base, au lieu de partir à droite, au début, faites un court saut vers la gauche dans le vide, vous trouverez une plate-forme mouvante qui vous emmènera à une vie et au joyau.

GOLDEN AXE 2

MEGADRIVE

Pour le Select Round :

À la page de présentation, appuyer simultanément sur START et A B C, NE RELACHEZ PAS LE BOUTON A, puis faire ceci :

• se positionner sur OPTION, appuyer sur B et C simultanement;

• se positionner sur EXIT, appuyer sur B et C simultanément;

• sur 1P PLAY, appuyer sur B et C simultanément;

• sur NORMAL GAME, appuyer sur B et C simultanément;

puis placez-vous sur le joueur que vous désirez, et appuyez sur le NAUT de la manette et sur B + C simultanement

Maître Sega

CENTURION DEFENDER OF ROME

• Voici un code pour posseder toutes les provinces sauf l'Egypte : U A 1 S S S

V K Q K V S

Maître Sega

MEGADRIVE

GOLDEN AXE

Pour obtenir 9 crédits, mettez-vous en mode "Arcade", 1 joueur, et à la page de sélection des personnages, faites : manette diagonale BAS/GAUCHE et A/C simultanément.

MEGADRIVE

Maître Sega

CYBERBALL

• Voici des codes pour avoir l'équipe tres puissante des Minesota Monsters et affronter :

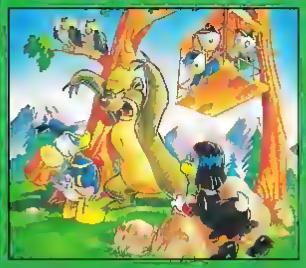
MEGADRIVE

Washington : P S B B B 7 9 B L D H V

Boston : P B B B B R 2 B L D C X

Maître Sega

DONALD DUCK
THE LUCKY DIME CAPPER



Voici la fin des conseils de jeu que nous publions depuis nos deux numéros précédents grâce à François POUDIH qui a déjà gagné le sac banane Sonic, mais aussi à Yannick CABARET qui gagne aujourd'hui le tee-shirt Sonic !

• 6) LE CHATEAU DE MISS TICK :

Pour tuer Miss Tick avec le marteau, placez-vous au milieu de l'écran et attendez que la foudre tombe. Sortez et tirez sur la boule de cristal. Dirigez-vous tres vite vers la droite pour éviter les bombes Une fois que les bombes ont explosé, remettez-vous au milieu et attendez que la foudre tombe. Sortez et tirez Ce coup-ci, pour éviter les bombes, allez à gauche. Les bombes tombent d'abord à droite puis à gauche et ainsi de suite. Avec le disque volant, mettez-vous au milieu et tirez sur la boule puis faites comme avec le marteau pour éviter les bombes.

• Au premier niveau, pour éviter les plantes cracheuses d'épines, marchez sans vous arrêter et sautez par-dessus pour les passer.

• Au troisième niveau, pour les cubes cracheurs de Shamans, restez sur leur gauche et détruisez les Shamans qui en sortent. Ils vous laisseront des points de vie, un marteau ou un disque.

GAME GEAR

HELLFIRE

• Pour obtenir 99 Continues .
Dans les options, choisir le mode HARD, puis écouter la 1ère musique environ 2 minutes, et le jeu débutera automatiquement avec 99 Continues en mode EASY.

MEGADRIVE

Maître Sega

GYNOUG

Pour avoir les Continues infinis :

• lorsque Game Over apparaît, appuyer sur la manette GAUCHE et A + C simultanément jusqu'au compte à rebours.

Maître Sega

MEGADRIVE

NINJA GAIDEN

GAME GEAR

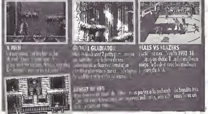
• Pour tuer le monstre du premier tableau : Quand vous êtes en face du monstre,et qu'il lève son gourdin, tapez-lui dessus, allez en arrière. Il va lever son gourdin, retournez-vous et tapez lui dessus jusqu'à ce qu'il meurt.
• Pour tuer le monstre du deuxième tableau .
Il faut déjà trouver le tir à trois boules Mettez-vous en bas à droite de l'écran et tirez jusqu'à ce qu'il meure.
• Pour tuer le monstre du troisième tableau :
Mettez-vous en bas à gauche de l'écran, dès que le monstre tire, sautez et tirez
• Pour tuer le monstre du quatnème tableau :
Tuez l'homme au tapis volant, ensuite trois têtes sortent de celle du dragon, mettez-vous sur la tête du dragon et quand les boules tournent, sautez et tirez jusqu'à la mort. Il faut avoir l'arme avec les trois boules.
• Pour tuer le monstre du dernier tableau :
Celui-ci se transforme en trois monstres. Pas de problème pour tuer le premier et le deuxième; pour le troisième, celui-ci lance six boules de feu, restez sous sa tête, dès que les boules arrivent vers vous, sautez et tirez sur lui.

895F La Console Mégadrive

+ 3 jeux (Super Hang On + World Cup Italia + Columns)
+ 2 manettes

SUPER HANG ON — WORLD CUP ITALIA — COLUMNS

LES NOUVEAUTES D'ABORD !



GLOBAL GLADIATOR

BULLS VS BLAZERS
Participez aux playoffs 1992. 16 équipes au choix. Tous les meilleurs coups du basket avec les meilleurs joueurs du NBA.

SUNSET RIDERS
... vous partez à la recherche de bandits très ... réserves indiennes, une ville, vous ferez un ...

LES ACCESSOIRES MEGADRIVE

La Control Pad Pro 2	125F	Extension Cord (Rallonge pour manette)	49F
Le Remote Controller + 1 manette	249F	Menacer	499F
La manette seule	145F	Adaptateur 8Bits/16Bits	295F
Le Megastick	249F	Adaptateur Secteur universel	175F
La Pro Pad SV 434	159F	La City	395F
		Action Replay Pro	499F

LE TOP 5 MICROMANIA

FLASHBACK
Un scenario d'enfer, une bande son digne de celle d'un film, une action ininterrompue, de superbes actions animées. Un jeu d'aventure a ne rater sous aucun prétexte !

FATAL FURY
A 2 joueurs en duel "amical", ou contre l'ordinateur, vous allez pouvoir choisir parmi 4 combattants de l'impossible disposant de coups d'un autre monde !

TINY TOON
Retrouvez vos héros de dessins animés dans des aventures geniales, humoristiques, et passionnantes.

TURTLES NINJA 4
Le super jeu d'arcade qui fait fureur dans les salles sur votre console preferee. L'adaptation est simplement fabuleuse. Sur un scrolling horizontal vous montrerez a Schredder comment se battent nos Tortues Ninja. Kowabunga !!!

AMAZING TENNIS
3 types de surface : terre battue, gazon et hard. Les rebonds sont hyper realistes et la surface influe sur la rapidité de la balle. De tres beaux graphismes et une animation des joueurs infernale.

LES JEUX D'ARCADE

Ecco Le Dauphin
Une tempete mysterieuse a éparpillé votre famille. Pour les retrouver vous devez parcourir de vastes royaumes aquatiques truffés de pieges. 25 niveaux immenses et dangereux.

ROAD RASH 2
Le must de la course moto : Jouer à 2 en meme temps chacun sa moto, 1 ecran divisé en deux permet de suivre la course simultanément !

Street of Rage 2
Chacun des 4 combattants possède ses propres caractéristiques : puissance, technique, vitesse, saut, énergie. Vous pourrez jouer à 2 lors de la progression contre vos terribles ennemis.

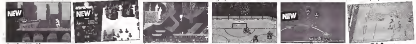
LES JEUX DE SPORT

Side Pocket
Une partie de billard pour vous détendre. Mesurez vous aux meilleurs joueurs dans 5 des plus grandes villes Americaines.

Senna Grand Prix
La suite de l'excellent Super Monaco GP. Dans cette course de formule 1 vous aurez le choix entre 19 circuits et 3 boites de vitesse.

PGA Tour Golf 2
7 parcours de golf a decouvrir de toute urgence ! Une fluidite et une animation 10 fois meilleure que le premier PGA.

LES JEUX DE STRATEGIE/AVENTURE



Another World
L'adaptation du Hit que fut Another World de l'éditeur Delphine Software sur votre Megadrive. Une aventure demente ou vous etes projete dans un autre monde depassant l'entendement ...

Megalomania
Conduisez votre armee vers une victoire totale a travers differentes epoques. Les textes à l'écran et les voix digitalisées tout en français en font un must !

Lemmings
Il faut avoir les nerfs bien accroches et faire preuve d'une grande logique pour reussir a faire traverser les 100 niveaux aux Lemmings sans cervelle.

NHLPA Hockey 93
Le nouveau NHL Hockey avec de nouvelles fonctions. 500 Stars de la NHLPA avec leurs vrais noms, des gardiens de but plus forts, 2 équipes supplementaires, de vraies blessures !

Super Kick Off
Vous pourrez appliquer différentes tactiques, et jouer tous les coups du football !! Le nec plus ultra en matiere de football !!

European Club Soccer
La coupe de l'UEFA chez vous ! 2 modes de jeu Arcade et simulation. Possibilité pour 8 personnes de jouer dans le meme championnat.

LES JEUX DE PLATEFORME

Sonic 2
Dans ce jeu de plateforme, Sonic le Hérisson sera accompagne d'un renard qui bien qu'il soit moins rapide n'en est pas moins futé. 2 écrans superposes vous permettront de jouer a 2.

Tazmania
Taz le demon de Tasmanie arrive sur vos ecrans ! Des graphismes et une animation de toute premiere qualité. Eclatez-vous sur 6 niveaux fous.

Cool Spot
Retrouvez vos héros de dessins animés dans des aventures geniales, humoristiques et passionnantes.

Bubsy
4 niveaux d'action rapide et infernale vous attendent. Vous devez affronter tous les anciens ennemis de Bond dans une course pour sauver le monde !

Mickey et Donald
Réunissant Mickey Mouse et Donald Duck, retrouvez nos 2 heros dans une meme aventure, s'entraidant pour franchir les obstacles et les difficultes du parcours !

Rolo to Rescue
Vous etes un elephant et rejoignez votre maman, sur votre chemin vous devrez liberer des amis (lapin, écureuil, castor et taupe) qui vous aideront a passer certains obstacles.

M E G A D R I V E

NOUVEAU A LILLE
OUVERTURE LE 26 JUIN 93
MICROMANIA LILLE V2

NOUVEAU A PARIS
MICROMANIA FORUM DES HALLES S'AGRANDIT

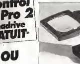
Pour fêter ces 2 ouvertures MICROMANIA vous offre pour 300F d'achat dans ces 2 magasins*

1 montre jeux vidéo à cristaux liquides

OU

1 Control Pad Pro 2 Megadrive GRATUIT*

OU



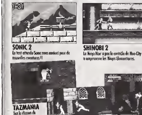
1 Wide Master Gamegear GRATUIT*

** Offre valable dans la limite des stocks disponibles les 18 et 19 juin au Forum des Halles, du 26 juin au 31 juillet à Micromania Lille V2*

MICROMANIA

G A M E G E A R

LE TOP 5 MICROMANIA



SONIC 2
Le tant attendu Sonic nous revient pour de nouvelles aventures !!

SHINOBI 2
Le Ninja Noir a pris le contrôle de Neo-City et a emprisonne les Ninjas Elementaires.

TAZMANIA
Taz le démon de Tasmanie est dépourvu de patience, c'est un vrai démon!

PRINCE OF PERSIA
Des passages secrets, des pieces fantastiques, des adversaires violents et des potions magiques.

STREET OF RAGE
Deux ex flics dans une guerre totale pour sauver la ville d'un affreux syndicat du crime !

La Gamegear 595F + Columns

La Gamegear
+ 4 jeux (Smash Tennis, Columns 2, Penalty Kick Out, Rally Challenge)
+ la Sacoche Micromania GRATUITE
795F

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

MICKEY MOUSE 2
Accompagnez Mickey dans des chateaux hantés en ruines, des cavernes sombres, une foret enchantée et un magasin de jouets.

GLOBAL GLADIATOR
Mick et Mack sont 2 petits personnages qui vont nettoyer la terre de ses cochonneries polluantes.

ACCESSOIRES GAMEGEAR

Adaptateur Secteur Gamegear	99F
BIG WINDOW (Cette loupe agrandit 1,6 fois et grâce à ses protections latérales évite tous les reflets.)	149F
LE WIDE MASTER (Agrandit l'écran de votre Gamegear)	79F
Adaptateur Cartouche MASTER SYTEM GAMEGEAR (Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear)	99F
Action Replay Pro Gamegear	399F NEW

LES JEUX DE PLATEFORME — LES SIMULATIONS DE SPORT

Indy Last Crusade
Trouvez la croix de Coronado cachée quelque part dans un labyrinthe de caves sinistres.

The Simpson's
Des monstres visqueux et dégoûtants envahissent les corps humains !

Out Run Europa
Préparez vous a tester jusqu'à l'extrême vos compétences de conducteur ! Foncez !

Wimbledon Tennis
Smash servers, services canons, passings shots!, un mode d'entrainement et 4 tournois.

Retrouvez tous vos jeux préférés en vente par correspondance ou en magasin chez le N° 1 du jeu vidéo ! Pour en connaître la disponibilité et les derniers prix téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA. Tél. VPC (16) 92 94 36 00

NOUVEAU

MICROMANIA LILLE V2	TEL.	MICROMANIA VELIZY 2	TEL 34 65 32 91
MICROMANIA CHAMPS ELYSEES	TEL 42 56 04 13	MICROMANIA LA DEFENSE	TEL 47 73 53 23
MICROMANIA FORUM DES HALLES	TEL 45 08 15 78	MICROMANIA NICE	TEL 93 62 01 14
MICROMANIA ROSNY 2	TEL 48 54 73 07	MICROMANIA LYON	TEL 78 60 78 82

IMPORTANT : Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania.

L E S   N O U V E A U T E S   D ' A B O R D

ARE YOU READY?*

TECMAGIK™

*ES-TU PRÊT?

TU AS OSÉ DÉFIER LES MEILLEURS. TU FIXES DES YEUX LA RAQUETTE D'ANDRÉ AGASSI. IL SERT. LIFT D'ENFER. TON QUEUR BAT À CENT À L'HEURE. TU LE RENVOIES AU FOND DU COURT D'UN REVERS PUISSANT. IL PLONGE. QUI VOILÀ UNE PARFAITE VOLÉE AMORTIE. MAIS EST-ELLE VRAIMENT PARFAITE?

ANDRÉ AGASSI TENNIS SUR SEGA MEGA DRIVE ET MASTER SYSTEM. LA PARTIE DE TENNIS LA PLUS RÉELLE JAMAIS VUE. JOUE CONTRE AGASSI. SI TU N'ARRIVES PAS À LE BATTRE, PRENDS SA PLACE ET DEVIENS TOI-MÊME AGASSI. TU PEUX JOUER CONTRE LES SEPT MEILLEURS JOUEURS DE TENNIS MONDIAUX. CHACUN D'EUX AYANT SON PROPRE STYLE. TU PEUX CHOISIR LA PARTIE SIMPLE, DOUBLE OU MATCH AINSI QUE LE TERRAIN: GAZON, TERRE BATTUE, QUICK OU CIMENT. UN VRAI ARBITRE ANNONCERA LE SCORE. ALORS, MAINTENANT, ES-TU PRÊT?

Ce jeu est sous licence. André Agassi Tennis est une marque déposée de TecMagik Inc. Sega Master System et Mega Drive sont des marques déposées de Sega Enterprises Ltd. ©1992 Lance Investments Ltd. TecMagik est une marque déposée de Lance Investments Ltd. Sega Drive réservée.

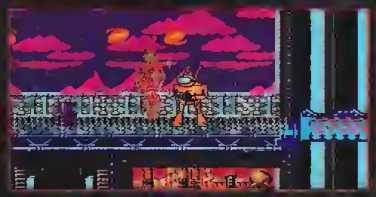
BOB

ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS
DISPONIBILITÉ : JUILLET / AOÛT 1993

Petit insecte vert métallisé muni d'antennes vibrantes aux grands yeux globuleux qui se prend pour Rambo (c'est la définition du dictionnaire SEGA, en vente dès la semaine prochaine).

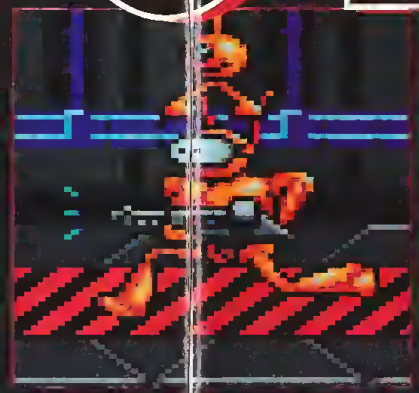
HÉROS MALGRÉ LUI...

Cet étrange personnage est également un aventurier très téméraire à qui rien ne résiste. Il saute dans tous les sens sans lâcher pour autant son fulgurant blaster qui crache tantôt des balles, tantôt des missiles et même parfois des flammes suivant les options. S.O.B. est fourré de gadgets, comme l'inspecteur du même nom. À titre d'exemple, une hélice au-dessus de la tête lui permet de déchiller ! Mais ce n'est pas tout, il faut également actionner un bouclier, un parasol ou un trampoline... Bien que très courageux il profite à chaque instant de repli pour piquer une petite sieste ; normal, non ?



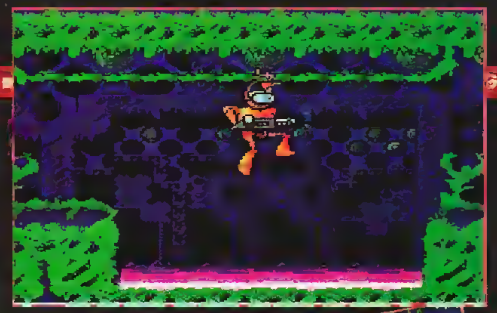
DES ENNEMIS RÉPUGNANTS

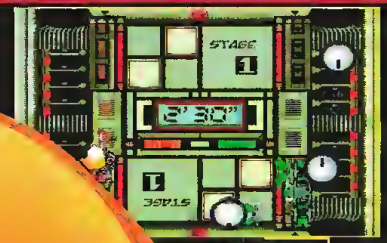
Quoi qu'il en soit, rien ne l'arrête. Il s'accrochera par exemple avec ses antennes pour franchir les obstacles au sol (marqué ? pas ?). Son point faible, c'est l'équilibre et il s'écrasera lamentablement en un grand écart facial (ouille !) s'il manque la marche d'une échelle. Il faut avouer qu'il a bien du mérite d'affronter seul cet univers peuplé d'adversaires aussi menaçants que dégoûtants tels mi-sectes à trompe, spectres, têtes de femmes de terre, scorpions, méduses ou champignons explosifs... au total une quarantaine !

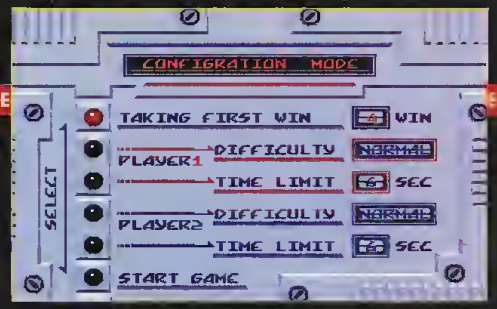


Mais au fait comment notre ami s'est-il retrouvé dans cette galère ? Eh bien, de la façon la plus brutale qui soit : B.O.B. se rendait à son rendez-vous galactique amoureux au volant de la décapotable de son père. Malheureusement, un moment d'inattention et c'est l'accident inévitable avec un astéroïde... Il faudra qu'il fasse le reste du chemin à pied et c'est là que commencent les problèmes pour lui ! Arrivera-t-il à l'heure ?

S.O.B., un héros prêt à sortir dans un jeu de plates-formes et d'aventure, qui mettra à dure épreuve vos réflexes, votre dextérité, votre humour mais surtout votre AMOUR.





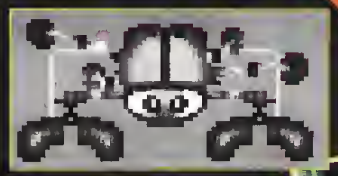


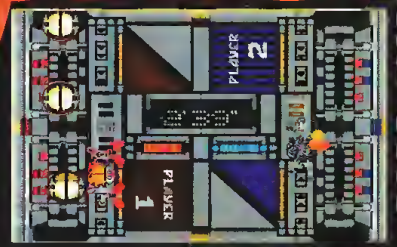
balljacks

En 7650 après Jésus-Christ c'est-à-dire dans seulement six millénaires, le sport connaîtra une révolution si radicale que même le football et le tennis n'auront plus cours. En effet, avec les premiers pas dans l'espace et bientôt la possibilité de s'y rendre pendant les vacances (peut-être l'année prochaine), c'est là-haut, dans les étoiles bleues, que se déroulera le théâtre des Jeux Olympiques et de gigantesques complexes sportifs tout en métal argenté seront prêts à nous accueillir, pour notre plus grande joie.

PERDS PAS LA BOULE !

À cette époque, le top des disciplines est appelé Balljacks. C'est un cocktail génial et venimeux de stratégie et d'habileté, avec un soupçon de traîtrise. Le menu est appétissant, non ? Les récompenses le sont également, mais pour le vainqueur uniquement ! C'est donc avec une rage hors du commun que les concurrents s'affrontent dans les arènes. Mais en quoi consiste cette discipline ? L'objectif est de contrôler des robots équipés de deux ventouses afin de ramener de son côté de grosses boules. Mais ce n'est pas si simple ! La difficulté principale est que non seulement ces boules se déplacent sur un tapis roulant mais qu'en outre l'adversaire peut vous les dérober ! Les plus traîtres n'hésitent pas à endommager le robot adverse en provoquant des collisions.

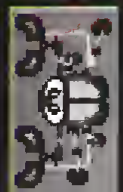


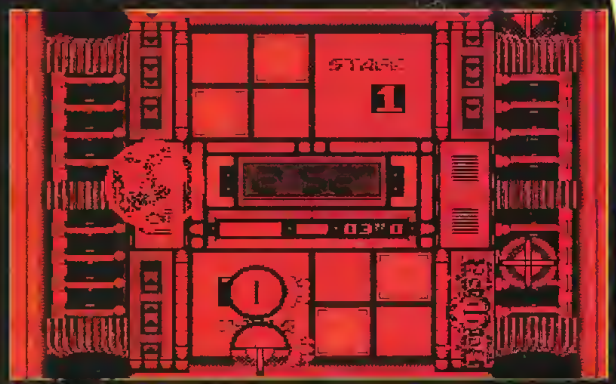


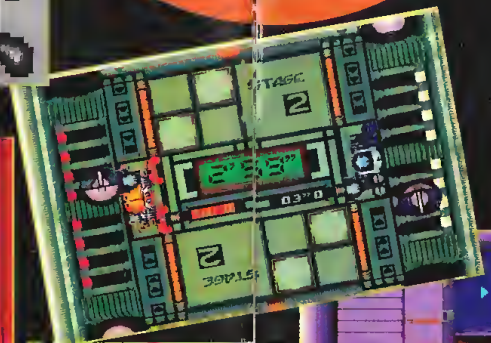
UNE VENTOUSE PEUT EN CACHER UNE AUTRE...

Très vite, les ventouses fusent dans tous les sens, ramassant tout ce qu'elles peuvent sur leur passage et, dans la confusion totale, les accidents sont fréquents, si bien que les rares moments de répit sont mis à profit pour reprendre son calme. Un robot endommagé doit rejoindre son stand pour les réparations, laissant le jeu libre à l'adversaire et c'est avec une grande tristesse que le robot se traîne jusqu'à son stand.

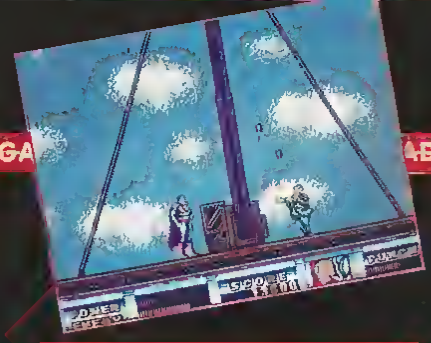
Voilà un jeu très captivant dans lequel les rounds se succèdent à un rythme effréné. Il faudra donc de l'entraînement et vous pouvez dès aujourd'hui acheter deux ventouses pour vous faire la main !







ÉDITEUR NAMCO
DISPONIBILITÉ : JUILLET / AOÛT 1993



SUPERMAN

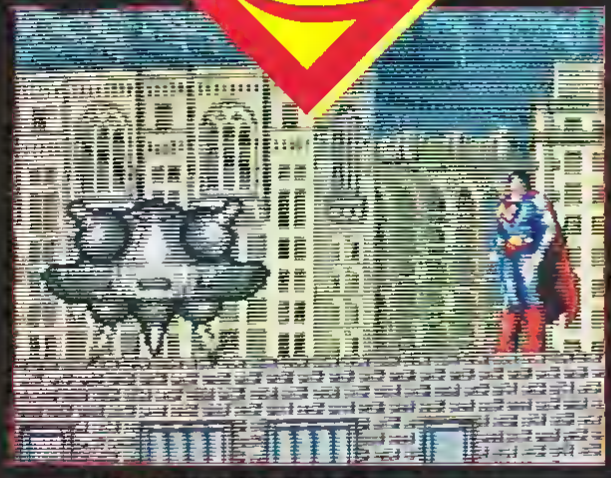
ÉDITEUR VIRGIN GAMES
DISPONIBILITÉ : JUILLET 1993

Waaaauww, Superman est actuellement à toutes les sauces ! Un Zapping sur Game Gear, un autre sur Master System et maintenant une Preview sur Megadrive. Bon sang, quelle histoire. Heureusement que Sega n'a pas vingt-trois machines différentes !

UN SUPER HÉROS AU SUPER POUVOIR

Superman reste Superman. Ce super héros aux incroyables capacités débarque bel et bien sur Megadrive et nous ne pouvons que nous en réjouir. Sous des aspects de Beat'Em Up dans lequel on dirige cette bête de muscles,

Superman cache en fait certaines scènes de Shoot'Em Up au scrolling horizontal sur plusieurs plans. Pour combattre les infâmes traîtres qui infestent la région, notre brave héros aura à sa disposition bien évidemment ses poings et ses mains, mais également des rayons laser de la mort qui tuent raide, net, sur place, n'importe lequel des assaillants, sauf les plus costauds, mais cela est une autre histoire...
La jungle urbaine dans laquelle se déroule cette aventure est en fait un véritable ramassis de zombies et de mecs machiavéliquement dangereux. Si certains ont l'air inoffensif (ils n'en ont que l'air...), d'autres prennent un malin plaisir à vous courser pour essayer de vous lyncher.



UN JEU QUI RESTE FIDELE À LA BD

Virgin Games a essayé de respecter un maximum l'esprit de la Bande Dessinée de Marvel Comics, et d'après ce qu'on a pu en voir, ils y sont bien parvenus. Mais bon, il est vrai que nous n'avons pas tout vu... À suivre !

SPÉCIAL COLLECTION !

Complétez votre collection de MEGAFORCE en commandant les anciens numéros qui vous font défaut *, et profitez de notre offre spéciale "CLASSEUR" (voir ci-dessous).

* le numéro 1 étant épuisé, et le n°9 étant livré avec la cassette VHS Secam "Sega Vidéo n°1", sans supplément de prix.

LE CLASSEUR MEGAFORCE

Attention, ce classeur est au format 210 x 288, soit l'ancien format de MEGAFORCE jusqu'à son numéro 14 inclus.
Pratique et idéal pour conserver, sans les abîmer, tous vos anciens numéros, il peut contenir jusqu'à 12 exemplaires de votre magazine préféré.
Il peut être commandé seul, mais nous vous proposons 2 offres spéciales :
– le "PACK A" : 5 anciens numéros au choix + 1 classeur : 220 FF port compris !
– le "PACK B" : 12 anciens numéros au choix + 1 classeur : 420 FF port compris !

LES PIN'S MEGAFORCE

Pour arborer les couleurs de votre héros préféré !
2 modèles disponibles : le rond et le carré, 30F l'un, 50F les deux.

BON DE COMMANDE

à renvoyer à MEGAPRESS, Pin's/Réassort, 103, boulevard MAC DONALD, 75019 PARIS

☐ Je commande des anciens numéros de MEGA FORCE ☐ au prix unitaire de 40F (France, port compris) ☐ au prix unitaire de 50F (Etranger, port compris)

☐ n°2 ☐ n°3 ☐ n°4 ☐ n°5 ☐ n°6 ☐ n°7 ☐ n°8 ☐ n°9 ☐ n°10 ☐ n°11 ☐ n°12 ☐ n° 13 ☐ n°14 ☐ n°15 ☐ n°16 ☐ n°17 ☐ Hors-Série n°1

le n° 9 est livré avec la K7 vidéo SEGA n°1.

soit un total de ..... (nb d'exemplaires) x ..... (prix unitaire) = ... FF

☐ Je commande l'offre spéciale "classeur" ☐ "PACK A" ☐ au prix de 220 FF (France et DOM-TOM, port compris) ☐ au prix de 270 FF (reste du monde, port compris)

Indiquer ici les 5 anciens numéros désirés (sauf n°1) : ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ "PACK B" ☐ au prix de 420 FF (France et DOM-TOM, port compris) ☐ au prix de 520 FF (reste du monde, port compris)

Indiquer ici les 12 numéros choisis (sauf n° 1) : ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Je commande ..... pin's MEGAFORCE ☐ le rond (30F) ☐ le carré (30F) ☐ les 2 modèles (50F)

☐ Je commande ..... classeur à : ☐ 65F (France, port compris) ☐ 75F port (Étranger, port compris)

NOM : ..... PRÉNOM : .....

ADRESSE : .....

.....

CP : ..... VILLE : .....

PAYS : ..... TÉL. : ..... AGE : .....

J'AI UNE ☐ • MASTER SYSTEM ☐ • MEGADRIVE ☐ • GAME GEAR

Total de mon chèque, établi à l'ordre de MEGAFORCE :

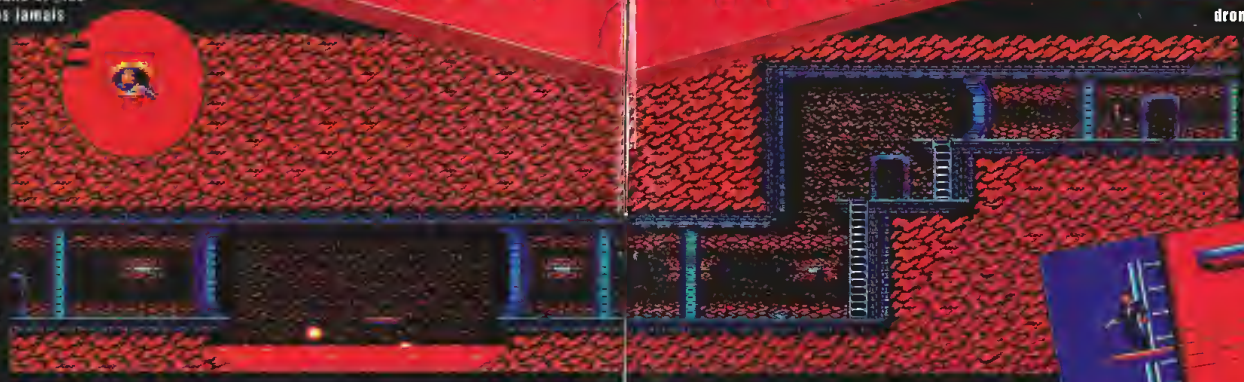
..... FF

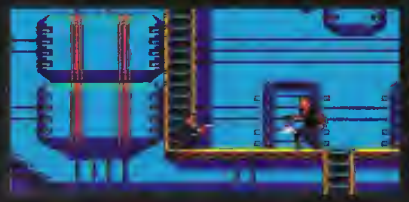
ÉDITEUR DOMARK
DISPONIBILITÉ : JUILLET / AOUT 1993

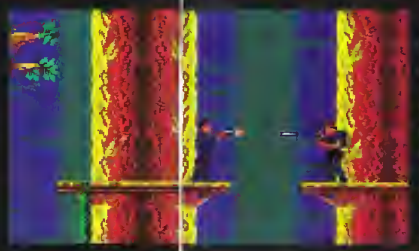
007 James Bond

the Duel

Je suis beau, fort, intelligent et les filles sont folles de moi. Je ne parle pas de moi, mais de James Bond, ce gentleman à la gâchette plus rapide que celle de Lucky Luke et plus smart que tous les héros jamais rencontrés. Habitué chez le plus célèbre des créateurs de mode, il est toujours impeccablement propre et reste classe dans toutes les positions : accroupi, suspendu à un fil, grimpant à la corde... Son magnum, créé spécialement pour lui à sa taille, est très puissant. Les filles en sont folles, également, lors qu'il le dégaine si élégamment derrière un arbre pour... abattre un méchant camouflé dans un buisson. Agile, rapide, courageux, gourmand, téméraire, perspicace, génial, c'est en quelque sorte un concentré. Aujourd'hui, il part en mission, une mission hyper secrète, tellement secrète que lui-même ne sait pas ce qu'il devra faire. Peu importe, il aime l'aventure ! Voyons ensemble ce qui l'attend...

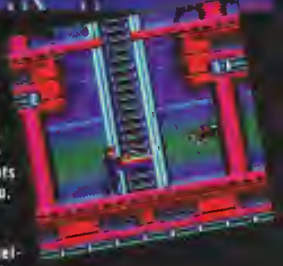




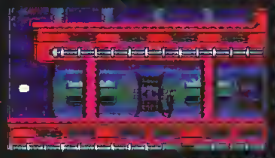


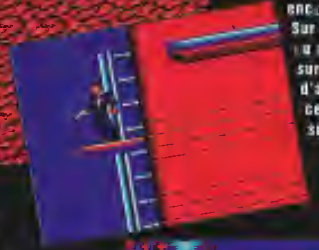
UNE BALADE PÉRILLEUSE

Il est cinq heures du matin, ses yeux s'ouvrent... C'est l'heure (normal !), il passe à l'abordage d'un gigantesque navire. Attention aux piranhas, il y en a de vrais ! Tout se complique très rapidement lorsque une caisse s'écrase



l'assaut sur lui. Mais ce n'est pas terminé... Des cartes arrivent et d'autres, dissimulées dans les hublots du bateau, font feu. Il s'écrie d'éviter tout ce monde en grimpant à un échelle. Très malin, il réalise cette ascension d'une seule main. L'autre tient le magnum. Les quelques malfaiteurs et ordinateurs qu'il rencontrera sur son passage deviendront sa priorité. Complètement sur l'arrière du navire, il rencontrera un escalier lui permettant l'accès au pont. Sur le pont, des tonneaux l'écrasent presque. Le chemin sera long avant que Bond puisse retrouver la terre ferme où de nombreux pièges l'attendent encore.





Sur terre, sur mer, ou même perché sur une branche d'arbre, Bond ne cessera de nous surprendre...

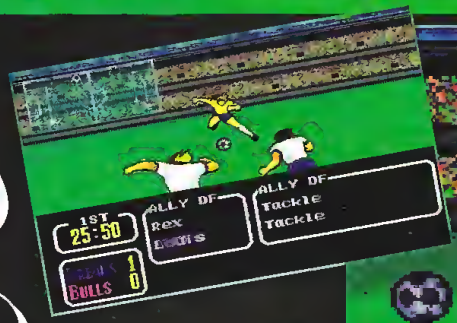
ÉDITEUR TECMO
DISPONIBILITÉ : JUILLET / AOUT 1993

TECMO WORLD CUP

Le week-end prochain aura lieu le match le plus important de la saison... C'est la finale ! L'équipe est en grande forme, moi aussi... C'est avec le plus grand soin que ce matin j'ai préparé toutes mes affaires, et notamment mes chaussures. Elles sont magiques et presque magiques ! À quelques minutes du départ du match, la tension est impressionnante mais nous sommes tous très heureux de rencontrer la meilleure équipe et allons tout faire pour remporter cette épreuve et prendre dans nos bras la splendide coupe qui nous fait tant envie. Tous les atouts sont de notre côté puisque notre entraîneur est très compétent. C'est lui qui nous informe des principaux joueurs auxquels il faudra prendre garde et qui détermine la stratégie d'attaque et de défense.
Ça y est ! Nous nous préparons à entrer sur le terrain... En tant que capitaine, je pose le premier le pied sur la pelouse verte légèrement humide. Le stade est sublime et plein à craquer. Le simple bruit des battements de mon cœur me fait presque perdre la tête lorsque l'arbitre donne le coup d'envoi.

DES ACTIONS D'UNE ÉPOUSTOUFLANTE RÉALITÉ

Je passe très vite la balle à Kevin. Nous avançons tous en direction des buts adverses... Kevin est flanqué par deux joueurs qu'il décide de dribbler... Ça passe tout juste mais c'est super ! Le chemin est libre... Il arrive maintenant dans la surface de réparation et déclenche un tir avec beaucoup d'effet. Deux adversaires tentent de stopper la balle sans résultat. Le ballon se dirige maintenant inexorablement vers les buts... Le gardien, dans un geste désespéré, plonge pour frapper le ballon mais n'y parvient pas... C'est le but mais, tout à coup, un arrière se jette pour la dévier hooooo ! Heureusement, Alex la récupère et exécute une passe haute dans ma direction. Je saute très haut et frappe le ballon de la tête pour l'envoyer finir sa course au fond des filets ! Magnifique action ! Toute l'équipe saute de joie...



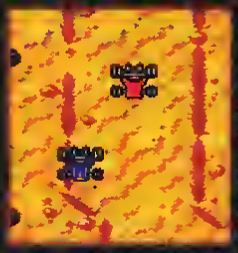
UNE ORIGINALITÉ DÉCONCERTANTE

Les nombreuses phases que vous pouvez découvrir sont en fait les dessins animés apparaissant chaque fois qu'une action importante intervient. Ce n'est pas une plaisanterie, ni un poisson d'avril. Lorsque vous déplacez votre joueur et qu'il rencontre par exemple deux défenseurs, l'animation simule la réalité du jeu selon les performances et les décisions tactiques des joueurs... Impressionnant, ce jeu de foot vous fait vraiment battre le cœur et c'est en courant que j'irai l'acheter !

Micro MACHINES

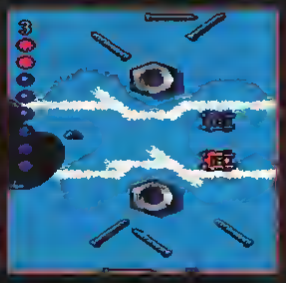
Mike ! Viens prendre ton bain... Pfuut ! Avant de partir à l'école, je pique une tête dans l'eau. Ma baignoire devient vite un champ de course de bateaux à moteur. Je trace un chemin entre les bulles de savon puis dispose quelques obstacles, tels que savonnette ou petit canard. Le circuit terminé, la course peut commencer... Dérapages dans les

bulles, sauts par-dessus les savons, la journée commence très bien.... Le parcours est tracé avec des Cheerios (ce sont mes céréales préférées). Une gaufre par ici, une orange par là, et les sorties de route seront très pénalisantes ! Un peu de miel au milieu du circuit sera aussi bienvenu. Le plus difficile est de rester sur la table tant la vitesse des voitures est importante et les dérapages fréquents.

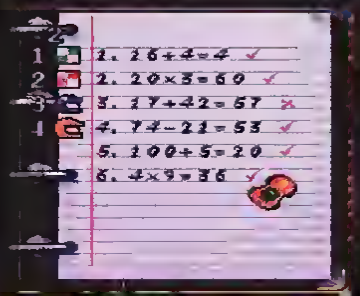


APRES L'EFFORT...

Après l'école, c'est normalement l'heure des devoirs mais j'ai du mal à résister à la tentation de transformer une fois de plus mon bureau en circuit automobile. Cette fois, je dessine le circuit à la craie et toutes mes affaires de classe ont une utilité bien différente. Ma petite voiture slalome entre mes différents cahiers, percute un stylo, une gomme ou un taille-crayon. Mon super classeur de mathématiques devient un tremplin pour passer sur l'autre table. Le retour se fera en passant sur une règle ! Les chutes sont nombreuses sur ce passage... L'atelier de mon papa est aussi un endroit pas mal. Les gouttes d'huile et celles de colle sont vraiment très utiles, mais c'est sur sa table de Billard que je m'éclate le plus ! Où que je suis, je trouve toujours un moyen de tout transformer, pour ma plus grande joie mais aussi pour celle de mes amis, Chen le petit chinois, Bonnie la black, Walter l'obèse, Spider le rocker, Cherry la blonde... avec lesquels tout devient hilarant !



Ça déchiffre chez Codemaster ! Sur terre, sur mer et dans l'air, avec des engins très différents, tant au niveau de la forme que de la maniabilité (un tank, c'est dur à conduire et en plus ça tire !), ce serait dommage de manquer cet impressionnant jeu qui risque fort de devenir une légende !



ÉDITEUR CODE MASTER
DISPONIBILITÉ : JUILLET 1993

MEGA force

CONCOURS

KONAMI®

TINY TOON Adventures

LES LOTS :

- 1er PRIX : 1 MAGNÉTOSCOPE JVC ET UNE K7 VIDÉO "TINY TOON"
- DU 2ème AU 5ème prix : 1 CASSETTE VIDÉO TINY TOON + 1 JEU TINY TOON (pour MD) + 1 POUPÉE TINY TOON + 1 TEE-SHIRT TINY TOON

LES LOTS :

- DU 6ème AU 25ème prix : 1 POUPÉE TINY TOON + 1 TEE-SHIRT TINY TOON
- DU 26ème AU 50ème prix : 1 TEE-SHIRT TINY TOON

Gagnez un magnétoscope et de nombreux autres prix !

LES QUESTIONS :

1- TROUVER L'INTRUS ?
- ❑ BUSTER BUNNY
- ❑ CALAMITY COYOTTE
- ❑ BLACKY

2 - TINY TOON, FILS DE TOON. QUEL EST LE FILS DE PORKY PIG ?
- ❑ HAMTON
- ❑ BABS
- ❑ LITTLE BEEPER

3 -QUEL A ETE LE PREMIER JEU DE KONAMI ADAPTÉ SUR SEGA MEGADRIVE ?
- ❑ TINY TOON
- ❑ TORTUES NINJA
- ❑ BUBSY

4 -QUEL EST L'ENNEMI JURÉ DES TINY TOON ?
- ❑ MONTANA MAX
- ❑ MAX LA TERREUR
- ❑ MONTY

5 -QUESTION SUBSIDIAIRE : TROUVER EN DIX MOTS MAXIMUM LA QUALITÉ QUI CARACTÉRISE AU MIEUX LES JEUX KONAMI :

.....

.....

1) KONAMI et MEGA FORCE organisent un concours qui sera clos le 10 SEPTEMBRE 1993 à minuit, le cachet de la poste faisant foi.
2) Tout le monde peut participer, sauf les membres de KONAMI et de MEGA FORCE ainsi que leurs familles.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte. Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 10 OCTOBRE 1993.
5) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.

NOM.....

PRENOM.....

ADRESSE.....

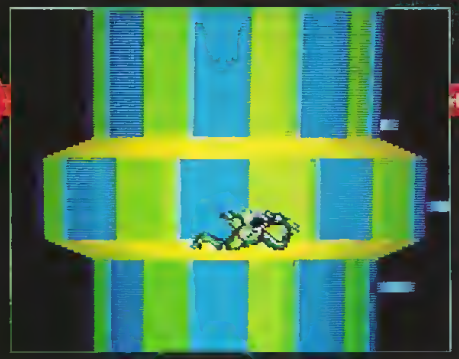
.....

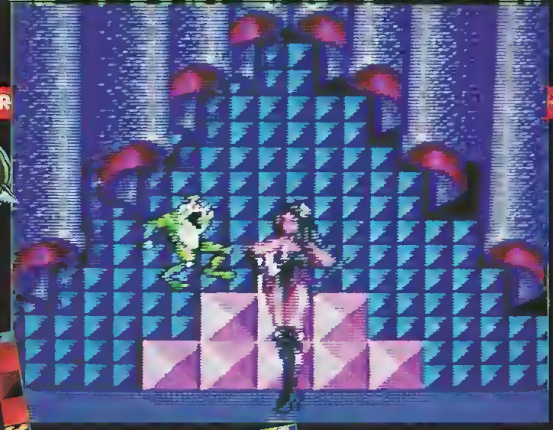
.....

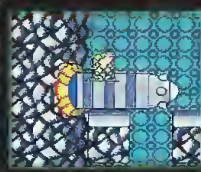
CODE POSTAL.....

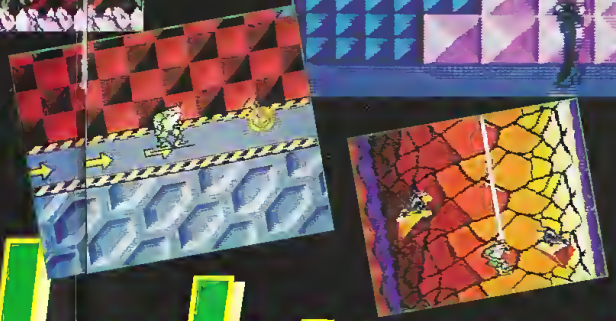
VILLE.....

CONSOLE :.....







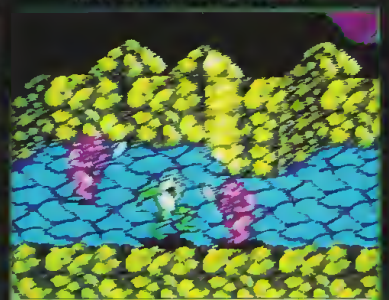


Battletoads

Les Battletoads sont de drôles d'animaux, et non contents d'être de sacrés crapauds et des rigolos, ce sont également des lutteurs et des catcheurs de génie. Au cours du périple qui les attend, il est vrai qu'il vaut mieux pouvoir assurer un tant soit peu car rien, mais alors vraiment rien, ne sera évident.

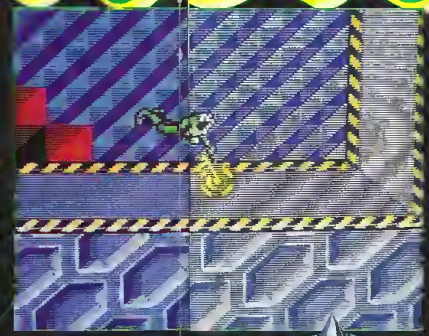
UN DANGEREUX CRIMINEL

La terre, oui, entre chère planète terre, est menacée par un feu furieux. Un professeur particulièrement démoniaque, mais également ultra dangereux, a mis au point une mystérieuse arme capable, d'un coup d'un seul, de détruire le monde. "Membre actif" de l'armée de crapauds la plus efficace de notre univers (les temps évoluent...), vous partez à l'assaut de la forteresse dans laquelle se terre ce chien du Bronx. Pour y accéder, bien sûr, les trois crapauds auront bien du boulot et devront déployer un maximum de force. Pour les aider dans leur tâche, des options pourront apparaître à l'écran au fur et à mesure de leur progression.



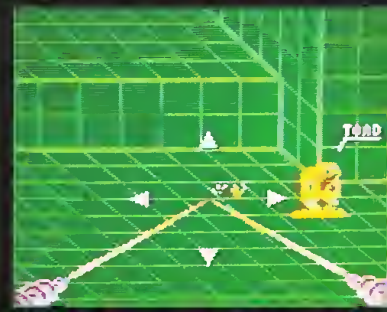
UN JEU DE BASTON ORIGINAL

Un petit peu dans le style de Streets of Rage, Battletoads est un jeu de baston qui tranche pourtant singulièrement avec tout ce que l'on peut connaître en ce domaine. Si les combats acharnés se déroulent la plupart du temps à travers des décors qui scrollent horizontalement, certains niveaux innovent radicalement, en proposant des combats dans une crevasse où le crapaud se balance au bout d'un corde, ayant à détruire araignée, mouches et autres esticots peu ragoûtants. D'autres encore se dérouleront en trois dimensions et contre une machine entièrement robotisée qu'il faudra détruire à coup de pierres dans la tête. Bien sûr, il ne faudra jamais oublier le but principal de votre mission : sauver le monde. Et pour cela, mieux vaut ne pas se faire toucher !



DES ANIMATIONS REDOUTABLES

Outre l'alternance dans les niveaux, le second point sympathique de cette production est très certainement l'animation de ces crétins de crapauds qui, lorsqu'ils donnent un coup de pied ou un coup de poing, voient leurs membres zoomer à l'écran de fort jolie manière. Grâce à un grand nombre de coups différents et des effets spectaculaires, la monotonie ne sera certainement pas de mise dans cette production qui risque de bouleverser le schéma traditionnel du jeu de baston. Attendons donc de voir la version définitive pour être mieux fixés sur cette production, mais a priori les festivités s'annoncent plutôt bien !



ÉDITEUR TRADEWEST
DISPONIBILITÉ : JUILLET / AOUT 1993

DOUBLE Dragon

ÉDITEUR VIRGIN GAMES

DISPONIBILITÉ : JUILLET / AOUT 1993

Il n'y a que sur la Game Gear que les deux frangins Willy et Billy n'avaient pas encore sévi. Grâce à Virgin Games, c'est désormais réparé, puisque nous avons reçu une pré-version de ce jeu de baston, revenu avec le temps une légende sur console et en salle de jeu.

UNE FRANCHE GALERE POUR LES FRANGINS...

Capturée par un empereur du Mal, la copine de Willy est retenue prisonnière dans le quartier général

des bandits, et vous vous lancez à sa recherche dans une jungle urbaine malfamée au possible. Heureusement, dès votre plus jeune âge, vous avez été formé à toutes les techniques de combat. Du maniement du revolver, en passant par le Ninjutsu, au karaté, aucun adversaire ne vous fait peur. Deux coups de genou bien placés, un crochet dans la branche de celui qui vous accoste et en deux secondes, on n'entend plus parler du gang ennemi ! Willy sera bien souvent confronté à un grand nombre d'ennemis. Pour s'en sortir, il aura bien sûr ses pieds et ses poings, mais de temps en temps, il pourra également se servir d'un revolver ou d'une batte de base-ball, qui traînait par là. Parfois, au détour d'un trottoir, il rencontrera également un ennemi plus farouche et plus dangereux que les autres. Pour s'en débarrasser, une concentration maximum sera nécessaire.

UNE SORTIE ATTENDUE...

Si vous êtes un passionné de Streets of Rage ou autre jeu de baston, il faudra ne pas oublier Double Dragon lorsqu'il sera disponible. Les graphismes et l'ambiance générales, ainsi que ses autres qualités, devraient lui permettre de se hisser relativement haut dans la hiérarchie des jeux de baston sur Game Gear, qui, il est vrai, ne comporte pas autant de titres que cela.

TOUS LES COUPS SONT PERMIS

Bienvenue dans le monde de...

Dans l'arène, la dureté et la méchanceté prévalent, il n'y a pas de place pour les timorés. En garde, nouveau venu! Cela se passe en-dessous de la ceinture et tous les coups sont permis. Seul survivre et remporter l'argent de la victoire importent. C'est le monde de Pitfighter! C'est ce que la Master System attendait!

DOMARK

SEGA™
Master System™

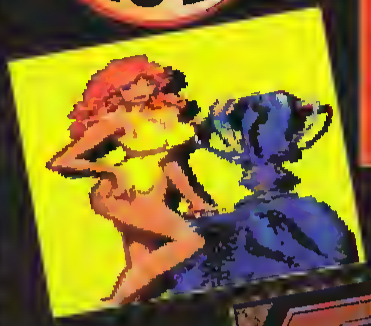
Sega est une marque de Sega Enterprises Ltd.

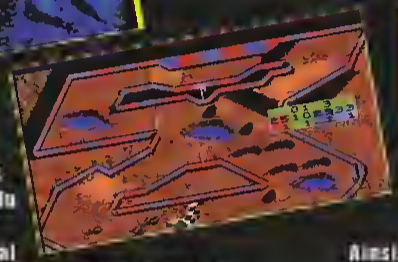
Pitfighter © 1990 Atari Games.
© 1991 Tengen Inc
Tous droits réservés.

pre view

MASTER SYSTEM

off road





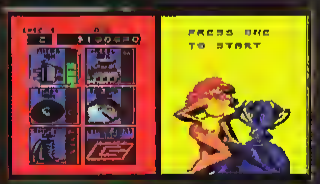
Si vous êtes du genre à avoir le mal de mer en bateau, et/ou le mal de l'air en avion, inutile d'aller jeter un coup d'œil sur cette nouvelle production de Virgin Games, il n'y aura absolument rien d'intéressant pour vous. Par contre, si vous avez le cœur solide comme un roc et que chaque jour vous fassiez le tour du monde en zigzaguant entre les bouteilles sur l'autoroute, il serait particulièrement risqué de se pencher sur Super Off Road, encore en cours de finalisation.

DES CIRCUITS DE FOLIE...

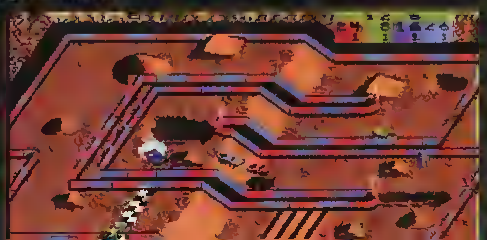
Seul ou à deux, vous devrez vous mesurer sur des circuits complètement modifiables, mais également redoutables à trois voitures, le but de Super Off Road étant bien sûr d'arriver en tête à la fin de chaque parcours. Attention tout de même, car chacune des courses proposées présente ses propres obstacles, ses propres difficultés.

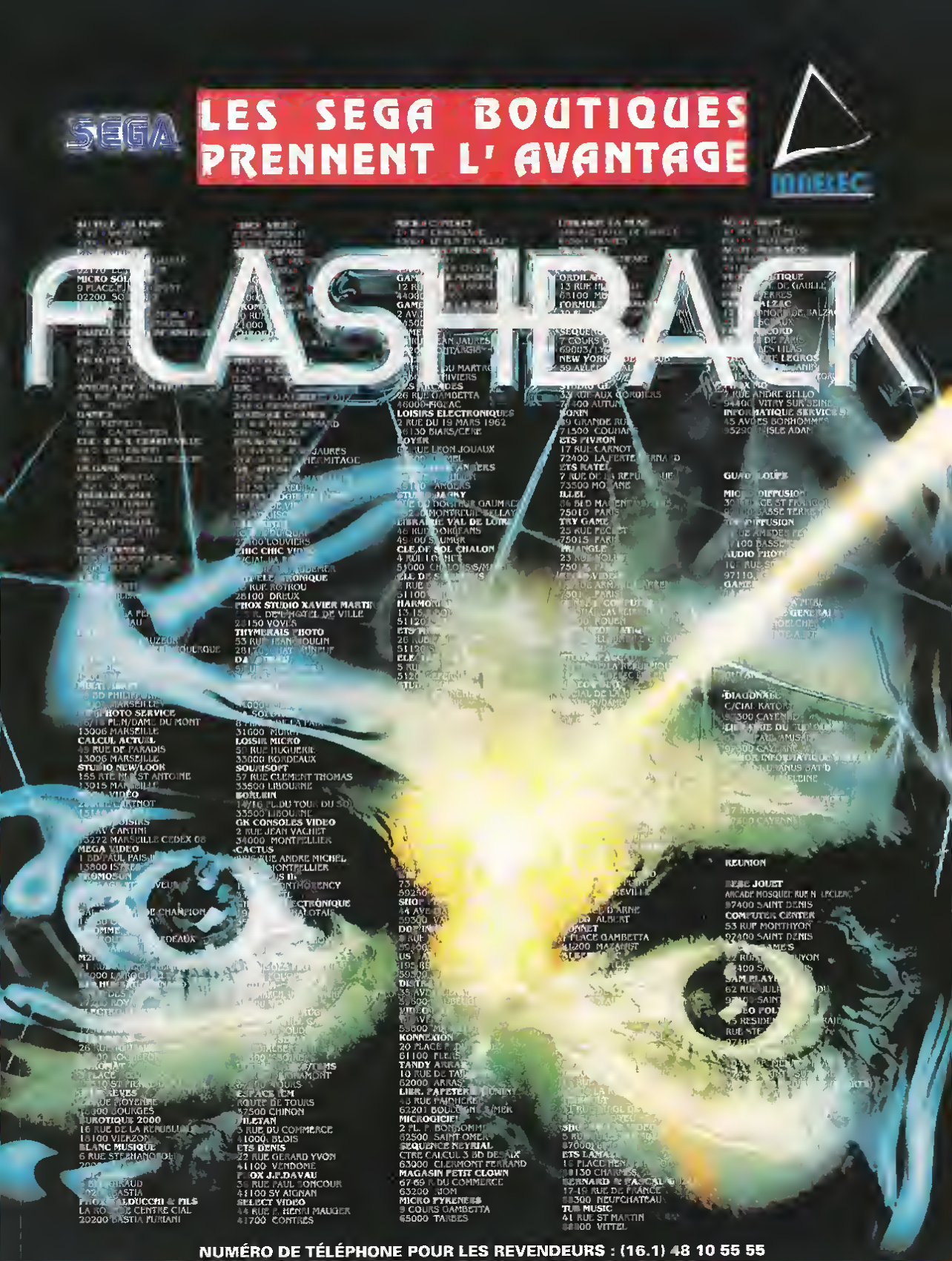
Ainsi, en fonction du niveau de jeu, à bord de votre voiture, vous pourrez rencontrer des montagnes difficilement négociables, des tremplins qui transformeront votre voiture en un véritable planeur, des flaques d'eau qui pourront ralentir votre course, etc.

Sur les parcours, vous pourrez ramasser des bourses pleines de fric. Ces bourses, ajoutées à la somme d'argent gagnée en fonction de votre position sur la ligne, vous permettront d'acheter des options pour "customiser" votre véhicule.



Attirant au premier abord, il faudra cependant en voir un peu plus pour avoir un avis plus définitif sur Super Off Road.





SEGA

LES SEGA BOUTIQUES PRENNENT L' AVANTAGE

MAREC

FLASHBACK

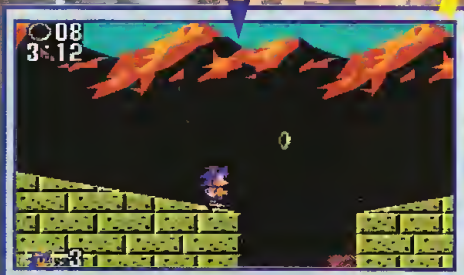
NUMÉRO DE TÉLÉPHONE POUR LES REVENDEURS : (16.1) 48 10 55 55

★ MASTER SYSTEM ★

Après la solution "Megadrive" publiée dans son numéro 16, Mega Force ne pouvait pas passer à côté de la sortie des nouvelles aventures du hérisson bleu sur Master System. Et c'est avec une grande joie que nous allons vous faire découvrir tous les niveaux de SONIC 2 sur MS. Tails, votre fidèle compagnon, vient de se faire enlever par votre plus grand ennemi : le Docteur ROBOTNIK ! Humilié par sa première défaite, ce dernier veut vous faire payer très cher la honte que vous lui avez infligée ! Pour délivrer le petit renard, vous devrez parcourir sept niveaux et collecter toutes les gemmes du chaos ! Voilà, le décor est "planté", à vous de jouer !

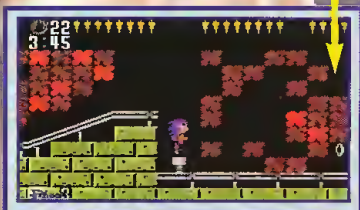
UNDERGROUND ZONE

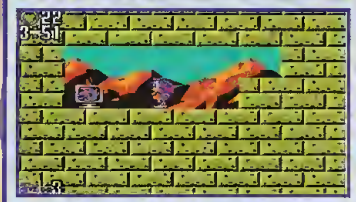
ACTE 1



Dès le début du stage, dirigez-vous vers la droite, en prenant bien garde de ne pas tomber dans le trou, et continuez par le chemin du haut. Il vous faudra tenir compte du fait qu'il y a plusieurs chemins possibles, et ce sont souvent ceux du haut qui vous rapporteront le plus d'items. Mais ne négligez pas ceux du bas, donc prenez le temps et faites les deux !

Si par mégarde, vous êtes tombé dans le passage inférieur, ce n'est pas totalement catastrophique, vous pourrez collecter un max d'anneaux !





Toujours dans le passage du bas, vous arriverez à un moment sur un Bumper. Rebondissez dessus, et lors de votre rebond, dirigez votre manette vers la gauche : vous accéderez à une vie supplémentaire !

SONIC THE HEDGEHOG 2

Passage du haut : ne détruisez pas les briques que vous trouverez sur votre chemin, vous tomberiez dans un guet-apens.

Si vous refaites le chemin du bas à reculons, vous pourrez, tout au bout, récupérer dix anneaux à travers un mur !

Par le chemin du haut : au bout, vous arriverez sur une série de Bumpers où vous récolterez un nombre assez important d'anneaux !

En vous aidant desdits Bumpers, vous pourrez accéder à une plate-forme où vous collecterez une vie supplémentaire, ce qui n'est pas un luxe pour la suite du jeu...

ACTE 2

Dès le début de l'acte, vous pourrez découvrir une pièce cachée en cassant bon nombre de briques, mais je vous conseille, comme précédemment, de prendre le chemin du haut, et de revenir ensuite par celui du bas !

Toujours par le chemin du haut, vous pourrez casser un mur de briques à droite de trois bumpers, où plusieurs anneaux et une vie vous attendent !

Lors de votre progression par le chemin supérieur, vous emprunterez un wagonnet qui vous propulsera sur une plate-forme où une bonne vingtaine d'anneaux vous tendra les bras. Continuez ensuite à droite, où vous devrez faire un méga-saut en vous aidant d'un trampoline géant.

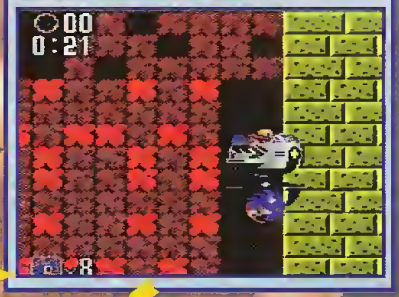
Au bout de votre saut, vous atterrirez sur une autre plate-forme où vous pourrez, ô joie, collecter votre première gemme du chaos !

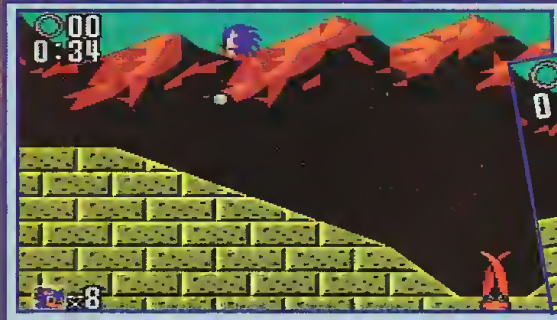
Après avoir récupéré votre première émeraude, vous pourrez redescendre et emprunter un wagonnet. Il vous permettra de passer sans encombre une zone de pics assez dangereuse !

ACTE 3

Troisième acte, c'est ici que vous devrez affronter l'un des suppôts de Robotnik !

Et plus loin dans le stage, c'est ROBOTNIK en personne qui vous emmènera voir son protégé !



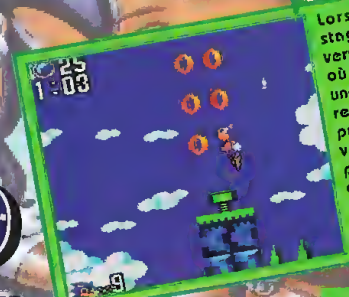


Vous voilà en face du premier Boss du jeu : un insecte géant qui essayera de vous gober tout cru. Pour le battre, c'est très simple, placez-vous comme sur la photo et sautez par-dessus les boulets qui arrivent en rebondissant sur vous, ce qui aura pour effet de les laisser se précipiter à vive allure en direction de l'ignoble bestiasse ! Six de ces boulets et l'insecte ira pleurer dans les jupons de sa mère !

Une fois le stage terminé, vous donnerez un coup de tête dans la geôle volante pour délivrer les petites bêtes du niveau que ROBOTNIK y avait emprisonnées !

SKY HIGHT ZONE

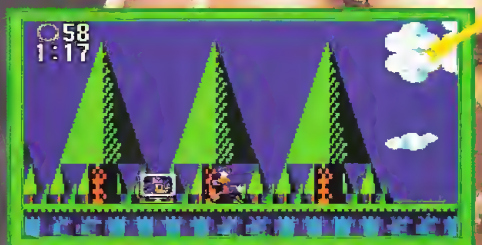
ACTE 1



Lors du début du stage, dirigez-vous vers l'extrême droite où vous collecterez une vie supplémentaire. Après cela, portez par la gauche, et là, vous emprunterez plusieurs Bumpers et collecterez un certain nombre d'anneaux.

SONIC 2 THE HEDGEHOG

SONIC THE HEDGEHOG 2



En vous aidant du Bumper le plus à gauche, vous pourrez vous propulser toujours à gauche sur un terre-plein où une vie supplémentaire vous attend.

Sautez ensuite à droite puis continuez dans la même direction, vous emprunterez alors un deltoplane.

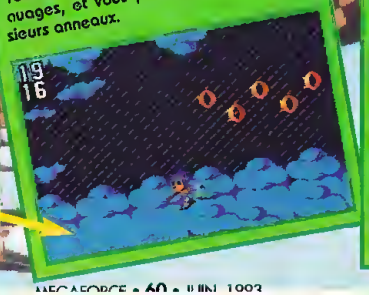
Avec celui-ci, en le maniant de main de maître, vous pourrez naviguer dans une pluie d'anneaux !

ACTE 2

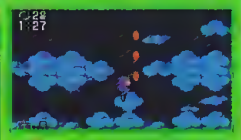
En commençant le stage, descendez le plus en bas à gauche possible. Vous récupèrerez une vie supplémentaire.

Juste au-dessus de la vie, vous pourrez accéder à une partie de la falaise dans les nuages. Ne perdez pas trop de temps dans celle-ci, vous n'y trouverez rien !

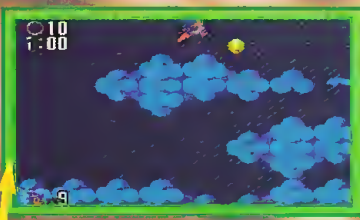
Regardez bien tous les nuages qui ont cette forme. Ils s'avèreront être de redoutables trompolines !



En vous servant de ceux-ci, vous accèderez à une plate forme plaquée dans les nuages, et vous pourrez y collecter plusieurs anneaux.



À droite de cette plateforme, vous devrez rebondir sur deux nuages distants l'un de l'autre d'à peu près un écran.



Grâce à ces deux nuages, vous pourrez vous propulser et collecter la seconde émeraude.

ACTE 3

Vous voilà dans la dernière partie du second niveau, et vous allez devoir affronter le Boss ! Pour le battre, il faudra vous y reprendre à deux fois. Pour commencer, il vous enverra plusieurs de ses oisillons sur la figure, ensuite vous tomberez d'un niveau et là, il faudra lui rebondir une dizaine de fois sur la tête pour le détruire.

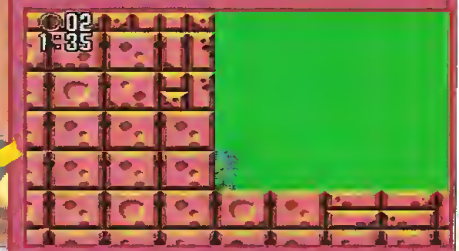
Un peu plus à droite, il faudra réaliser un saut assez difficile. En effet, vous devrez sauter dans un petit tunnel se trouvant à droite : pour y pénétrer, appuyez un dixième de seconde sur le bouton de saut, sinon vous sauterez trop haut et vous ne pourrez pas rentrer dedans.

Plus loin, vous devrez vous servir d'une bulle pour pouvoir grimper le long de deux parois complètement lisses !

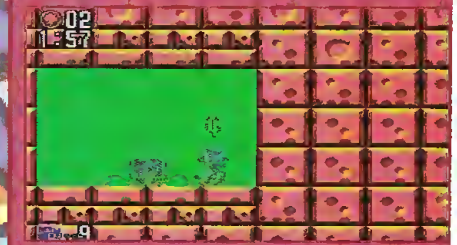
Vous devrez ensuite vous servir d'une deltoplane qui vous permettra de collecter plusieurs anneaux et d'accéder à la fin de l'Acte.

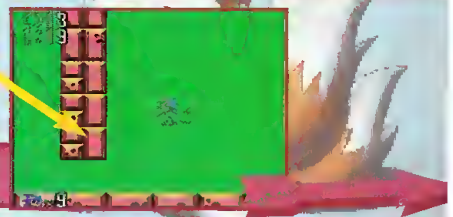
AQUA LAKE ZONE

ACTE 1



Descendez le plus à gauche possible, et là, vous pourrez passer à travers le mur et collecter une vie supplémentaire.





SONIC THE HEDGEHOG 2

GREEN HILL ZONE

ACTE 1

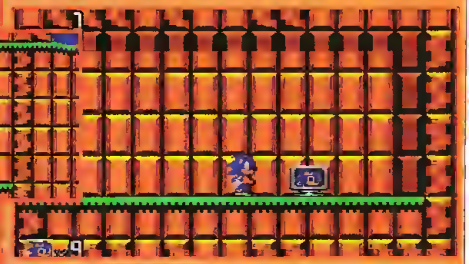
Dans cette première zone, vous pourrez emprunter moult Bumpers et ainsi collecter plusieurs anneaux.

Essayez de grimper à la cime de tous les loopings que vous trouverez, car sur ceux-ci, le plus souvent, des vies supplémentaires vous tendront les bras !

ACTE 2

Vers le milieu du niveau, vous vous laisserez porter par une plate-forme au-dessus de pics, et vous pourrez, un peu plus à droite, récupérer un bonus d'invincibilité !

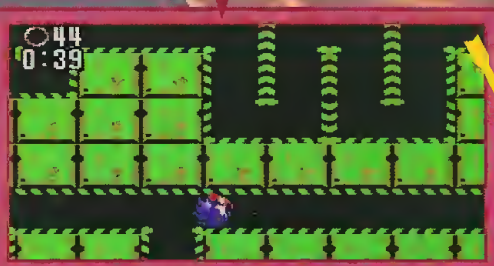
Dès le début du stage, vous pourrez récupérer une vie supplémentaire.



En empruntant un Bumper, et en dirigeant votre manette vers la gauche, vous pourrez atterrir sur un looping géant et ainsi récupérer une vie.

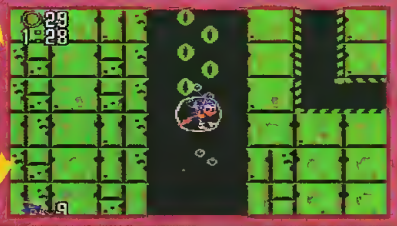
Vers la fin du stage, vous vous propulserez à l'aide de plusieurs Bumpers et atterrirez sur une plate-forme qui renferme la quatrième émeraude !

ACTE 2

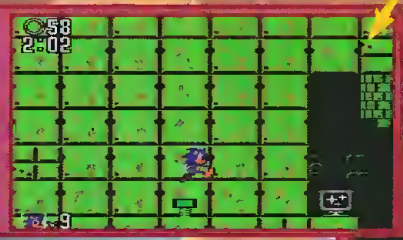


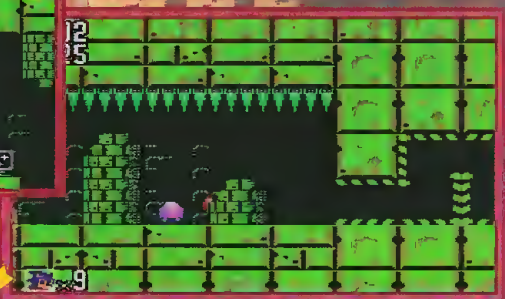
Dans ce deuxième parcours, vous emprunterez une sorte de tunnel qui vous propulsera à son gré vers l'une ou l'autre des sorties du niveau. Remarquez, vous pouvez influencer votre parcours en donnant une direction grâce à votre pad.

Plus loin dans le niveau, il faudra encore emprunter une bulle d'air pour pouvoir accéder à la partie supérieure du parcours.

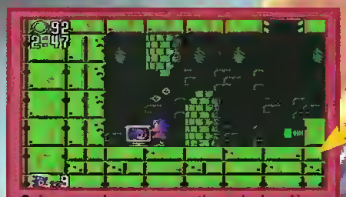


En haut de ce parcours, vous pourrez passer à travers le mur et recolter une potion d'invincibilité.





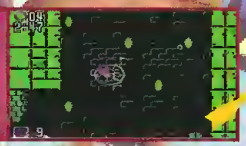
Ensuite, vous emprunterez encore une fois un tunnel qui, si vous maintenez la direction de votre pad vers la gauche, vous amènera dans une pièce où vous pourrez collecter la troisième émeraude.



Puis, quand vous ressortirez de la pièce, vous déboucherez dans un autre endroit qui vous permettra de récupérer une vie supplémentaire !

ACTE 3

Vous voici en face du troisième Boss : une otarie à la solde de Robotnik, qui joue avec un ballon qu'elle vous propulsera dans la figure... Mais le mauvais plan, c'est que la balle est explosive ! Alors pour vaincre l'otarie, soutez-lui sur le bout du nez quand elle gonfle sa balle, et cette dernière lui explosera dans la figure. Au bout de six fois, elle se payera un mal de tête carabiné, et à vous le niveau suivant !



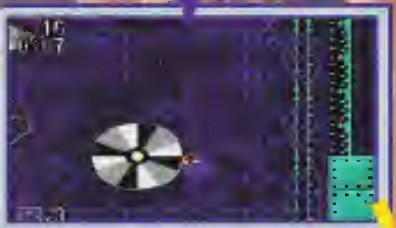
Après cela, vous devrez prendre pour la deuxième fois une bulle qui vous mènera vers la sortie...

SONIC 2 THE HEDGEHOG

Troisième et dernière partie du quatrième stage ! Pour vous en sortir, il faudra que vous rebondissiez à la manière d'un ballon sur tous les Bumpers du parcours. Un petit conseil pour que votre saut soit le plus long possible : si par exemple, comme sur la photo, vous vous retrouvez sur une suite de trois bumpers, prenez celui qui est le plus à droite possible.

GIMMICK MT. ZONE

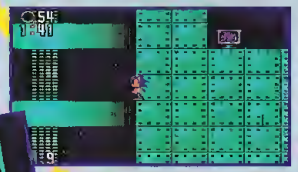
ACTE 1

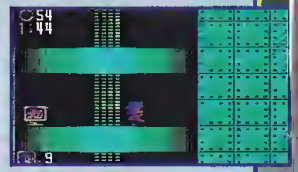


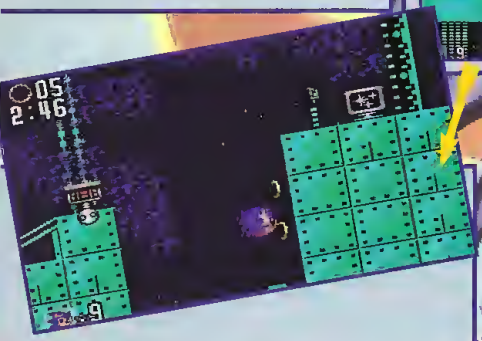
Ah, ço sent bon la fin ! Vous allez vous retrouver confronté au système de l'apesanteur par le biais de roues qui tournent (remarquez, c'est un peu normal, on les o inventées pour ço !). Il faudra que vous sautiez sur celles-ci et que vous tourniez dans leurs directions pour pouvoir prendre de la vitesse et ainsi vous élever dans les cieux !

Le Boss de ce niveau est un monstre de pierre qui vous attaquera en se mettant en boule. Il possède trois modes d'attaque : il attaque par le bas puis par le milieu et enfin par le haut. Avec ça, si vous vous foites avoir, je donne mo dem', moi ! Le seul moment où il sera vulnérable sera le moment où il atteindra la droite ou la gauche de l'écran et se transformera en homme de pierre normal (si l'on accepte qu'un homme de pierre soit "normal" !), et c'est le moment où vous lui sauterez dessus !

Un peu plus à droite, vous passerez à travers le mur pour récupérer une vie supplémentaire !



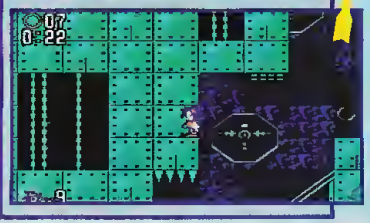




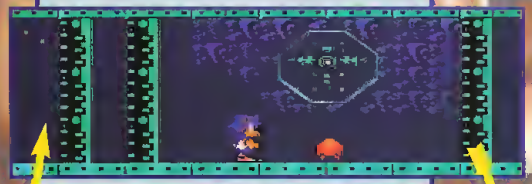
Vers la fin du stage, ne prenez pas tout de suite le wagonnet qui se trouve à votre gauche, mais la potion d'invincibilité à votre droite. Elle pourra toujours être utile pour la fin du parcours !

ACTE 2

En ce début d'Acte, passez à travers le mur comme sur la photo et vous récupérerez une vie supplémentaire.

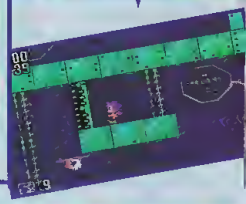


Vers le milieu du stage, en haut à gauche, vous pourrez collecter l'avant-dernière émeraude !

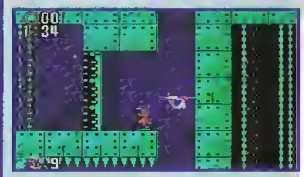


Plus loin vers la droite, vous passerez à travers le mur de droite et récupérerez par la même occasion dix superbes anneaux !

ACTE 3



C'est un sanglier Robotnik qui vous attend en cette fin de stage, mais il est très facile à battre ! Attendez qu'il vous fonce dessus, sautez, il se cognera automatiquement contre le mur, puis étourdi, il perdra toutes ses pointes, et c'est le moment où vous en profiterez pour lui sauter sur le coin de la caboche !

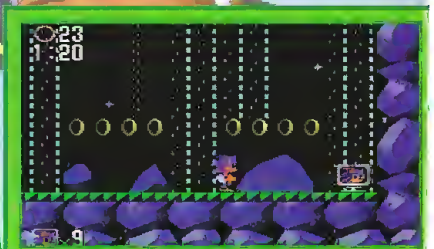


Bientôt le Boss ! Empruntez la série de plates-formes montantes que vous trouverez sur votre chemin et vous arriverez sans encombre au Boss !

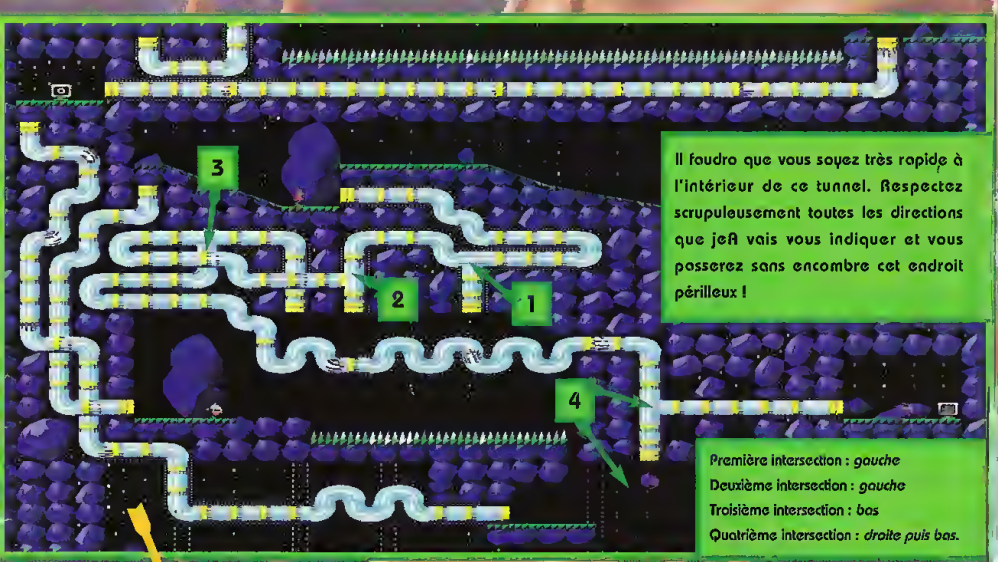
SCRAMBLED EGG ZONE

ACTE 1

En empruntant le premier tunnel, dirigez-vous vers la droite à l'aide de votre pad, et vous déboucherez dans une pièce aux multiples anneaux !



Dans le même tunnel, placez votre manette vers le haut et vous déboucherez dans une pièce où vous pourrez récupérer une vie !



Il foudra que vous soyez très rapide à l'intérieur de ce tunnel. Respectez scrupuleusement toutes les directions que je vais vous indiquer et vous passerez sans encombre cet endroit périlleux !

Première intersection : *gauche*
Deuxième intersection : *gauche*
Troisième intersection : *bas*
Quatrième intersection : *droite puis bas.*

Même procédure que pour le tunnel précédent :

Première intersection : *bas*

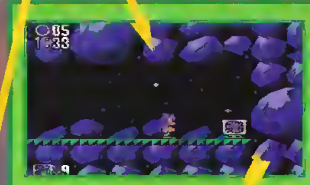
Deuxième intersection : *droite*

Troisième intersection : *bas puis ropidement gauche.*

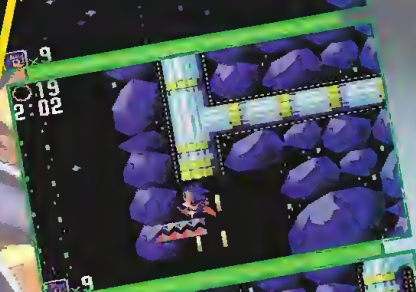
Prenez les plates-formes de droite, mais méfiez-vous des hommes bombes qui explosent à votre contact.

En haut desdites plates-formes, vous devrez faire un méga-saut de la mort, style Carl Lewis ! Non, sérieusement, il faudra que vous preniez votre élan et que vous vous mettiez en boule, et le toboggan sur lequel vous vous trouverez vous propulsera alors sans encombre de l'autre côté de l'écran !

Suivre les directions suivantes : Première intersection : *droite,* Deuxième intersection : *gauche,* Troisième intersection : *haut.*



Vous déboucherez alors sur plusieurs Bumpers qui vous mèneront à plusieurs vies supplémentaires, il suffit de bien sauter !



Vous allez devoir emprunter plusieurs plates-formes pour prendre un court chemin. Il vous faudra beaucoup de réflexes pour rester sur celles-ci et ne pas tomber sur des oies meurtrières.

ACTE 2

SONIC THE HEDGEHOG 2

ACTE 3

Il faudra vous métier car, pendant un court instant, vous serez obligé d'emprunter des Bumpers qui, si vous n'y prenez garde, vous emmèneront tout droit dans un trou contenant plusieurs pics. Donc... prudence !

ACTE 3

Vous voilà en face du Boss : ô surprise, c'est votre double que vous allez devoir affronter ! Il est très facile à battre : pendant un court moment, il se met en boule et traverse tout l'écran ; faites de même, de manière à vous entrechoquer et ainsi à ne pas mourir écrasé par votre double ! Puis le Sonic de métal ira se mettre debout dans l'un des deux angles de la pièce : profitez de ce moment précis pour lui sauter sur la tête et, au bout de six fois, le robot, en explosant, vous remettra la dernière émeraude ! Si vous avez récupéré toutes les émeraudes, vous aurez le droit d'accéder au stage secret et d'affronter Robotnik. Par contre, si l'une des émeraudes vous a échappé, vous verrez la fin du jeu, mais vous n'aurez pas délivré votre ami Tails, dommage, non ? Vous savez maintenant ce qu'il vous reste à faire !...

CRYSTAL EGG ZONE

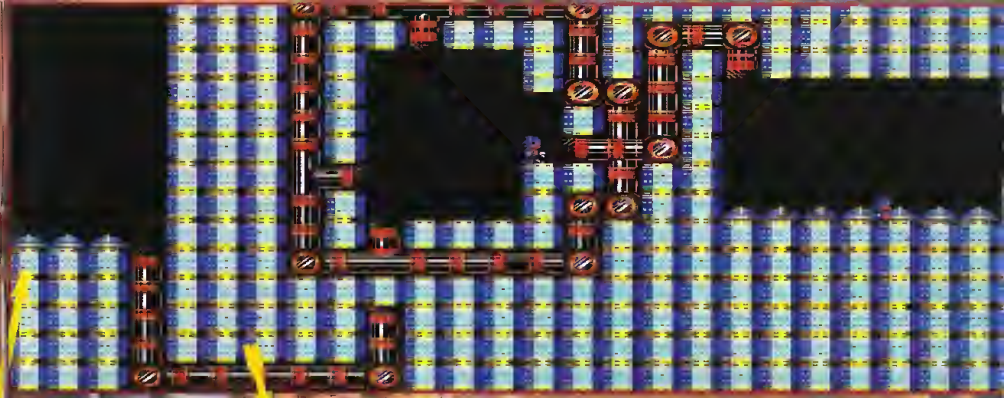
ACTE 1

Dans ce premier acte, pas grand-chose à craindre, mis à part les pics. Tiens, en parlant de pics, vers la gauche du jeu, vous pourrez prendre un bonus d'invincibilité et ainsi récupérer plusieurs anneaux en toute quiétude !

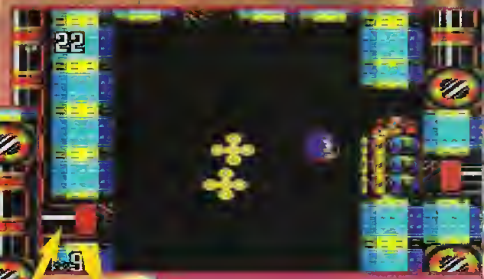
ACTE 2

En ce début de second niveau, vous pourrez collecter une vie à droite du Bumper !

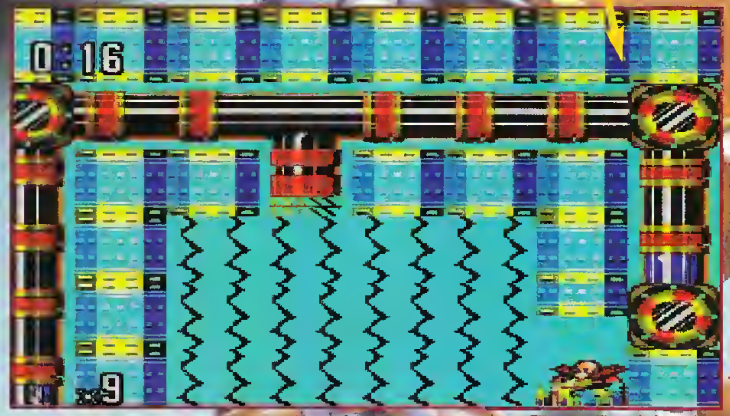
Vous allez vous retrouver confronté au même problème d'apesanteur que dans le niveau de "GIMMICK MT" : tournez le plus vite possible autour de la roue de manière à pouvoir vous propulser le plus haut possible !



Vous voilà en face de votre ennemi de toujours, le tristement célèbre Docteur Robotnik ! Pour commencer, soutez-lui donc dans la figure...



Ensuite, il vous lancera deux boules de feu, sautez par-dessus les deux brasiers volants et sautez encore une fois sur la tête de Robotnik, puis rentrez dans le tuyau qui est tout autour du Docteur maudit !



Vous resterez ainsi à tourner tout autour de l'ignoble malfaisant, puis après qu'il ait lancé deux éclairs dans la salle du milieu, vous retournerez dans la pièce pour faire sa tête à Robotnik. Voilà, maintenant que je vous ai tout dit, à vous de jouer et bonne chance, les Mégaforceurs !

Dossier réalisé par MANU et LAURENT !
(élus couple de l'année)

SUPERMAN

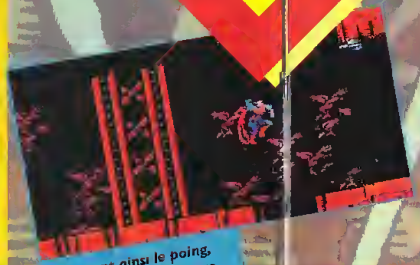
Bonjour, je m'appelle Superman et si je suis là aujourd'hui, c'est que l'on m'a demandé de me présenter. Vous êtes nombreux à me connaître déjà, c'est normal. Mais vous, les nouveaux-nés, ouvrez grand vos oreilles ! Lorsque je n'étais encore qu'un tout petit enfant, mon papa m'envoya sur terre car notre planète Krypton s'apprêtait à exploser. Pendant le voyage, j'appris plein de choses, de quoi faire éclater ma pauvre tête. L'arrivée sur votre planète fut un peu brutale ! Pour bien commencer mon insertion, j'ai tout de suite aidé deux terriens à changer une roue en soulevant de mes petits bras leur grosse camionnette. Constatant mes pouvoirs, ils préférèrent me garder et éviter ainsi que je ne tombe entre les mains de mauvaises personnes. Aujourd'hui je suis grand, beau et très fort ! J'œuvre toujours pour le bien ; alors, si tu veux, aide-moi...

Lorsque vous frapperez ce mur, il explosera pour vous ouvrir la voie. Rien de spécial à faire à cet endroit, n'oubliez pas que vous êtes Superman.

Le "S" bleu permet de recupérer du laser, quant au rouge, c'est de la vie.

COMMENTAIRE

Quel dommage que la jouabilité ne soit pas au rendez-vous ! Le jeu semblait pourtant bien parti, avec une très bonne animation, de nombreux coups à exécuter. Bref, tout était réuni pour que Superman soit un super jeu. Les graphismes et l'animation sont vraiment très bons sur Master System, mais malheureusement, pour faire un bon jeu, cela ne suffit pas. Encore faut-il pouvoir y jouer en toute facilité. Ce qui n'est pas le cas, vous l'aurez compris. L'imprécision est de mise pour contrôler le héros, et seuls les plus forts gagneront leur bras de fer avec cette satanée maniabilité ! Vraiment dommage !



En levant ainsi le poing, Superman peut détruire les ennemis venant d'en haut.

Dans le métro, il faudra détruire de méchants robots.

Vous devez voler de building en building. Certains ennemis mal intentionnés y ont laissé des machines qui lancent des flammes dans le ciel : arrêtez-vous à côté et

frappez-les. Comme le stage est assez corsé, le jeu a prévu deux bonus vers le bas des immeubles, à vous de les récolter.

■ MASTER SYSTEM ■

SUPERMAN

SON

Des musiques et des sons qui relèvent le niveau de ce que l'on voit d'ordinaire sur MS.

GRAPHISME

Là aussi, on a droit à du très bon sur la 8 bits

ANIMATION

L'écran scrolle parfaitement bien vers le haut ou le bas.

MANIABILITÉ

Le point faible du jeu. Très faible même

ÉDITEUR : VIRGIN GAMES
TAILLE CARTOUCHE : 2 MB
GENRE : ARCADE
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 6
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : 2

\+ De beaux graphismes.
\+ Des niveaux très variés
\- Une jouabilité très moyenne
\- Des sons moyens
\- Un intérêt qui retombe

61%

JUNGLE STRIKE

Des cohortes d'ennemis déferleront sur cette ambassade, attendez-les de pied ferme !

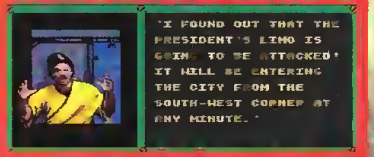
En 1985, on pouvait lire dans tous les journaux spécialisés les événements relatant l'attentat meurtrier orchestré de plein jour dans une école et qui avait fait de nombreux morts dont malheureusement votre frère... Accablé par cette tragédie, vous jurez de venger sa mort coûte que coûte ! "...et je promets de servir mon pays... d'être constant dans l'effort..." Cette phrase est une partie de l'engagement que vous avez pris envers le gouvernement quelques années plus tard. Mais comment en êtes-vous arrivé là ? Eh bien voici l'histoire... Après le tragique décès de votre frère, vous vous êtes engagé dans l'armée de l'air. C'est très rapidement et avec une assez grande facilité que vous avez gravi les échelons. Pilote de Mirage 2000 pendant la guerre du Golf où vous avez exécuté des missions très dangereuses, vous avez décidé de vous spécialiser dans la lutte anti-terroristes, estimant être enfin prêt à venger la mort de votre frère. C'est à ce moment-là que le Chef des Armées, qui est également le Président de la République, vous a engagé ! Aujourd'hui, vous pilotez l'hélicoptère le plus sophistiqué qui puisse exister !... Pour ne rien vous cacher, vous ne faites plus vraiment partie de l'armée... Solitaire, téméraire, avide de vengeance, vous opérez seul, arrivez dans un nuage de poussière, jaillissez comme une tornade pour désinfecter les lieux. Tel un vengeur masqué, votre réputation a déjà fait le tour du monde.

Partez à la chasse au bandit avec votre aéroglisseur.

Première mission, découvrir le F-117 que vous devrez piloter.

COMMENTAIRE

La suite tant attendue de Desert Strike n'en est, en fait, pas vraiment une, tellement les changements semblent radicaux. Bien sûr, il y a toujours ce sacro-saint hélicoptère de guerre, mais avec 3 autres moyens de destruction en plus, c'est quand même mieux, non ! D'autre part, 50 missions sur 9 campagnes, c'est plus qu'il n'en faut pour s'éclater durant tout l'été ; la stratégie et la patience primant toujours face à la fougue et à la précipitation. En fait, on s'amuse deux fois plus que dans le premier volet ! On ne peut, du reste, que saluer la prouesse d'Electronic Arts, qui réussit là un joli coup. Et vous en feriez autant en vous le procurant, croyez-moi !

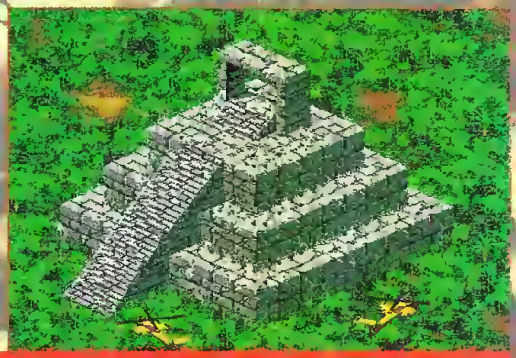


Voilà, vous venez de sauver votre principal agent, infiltré dans les lignes ennemies ; une fois en sécurité, il vous remettra de précieuses informations.

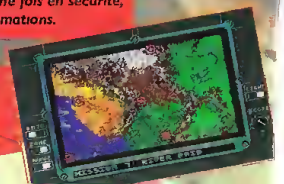
Défendez coûte que coûte l'un des centres névralgiques des "States" !

L'onde de choc de l'explosion vous fait perdre le contrôle des commandes...

C'est de la "White House" (la Maison Blanche, pour nous autres français) que vous prendrez votre envol !



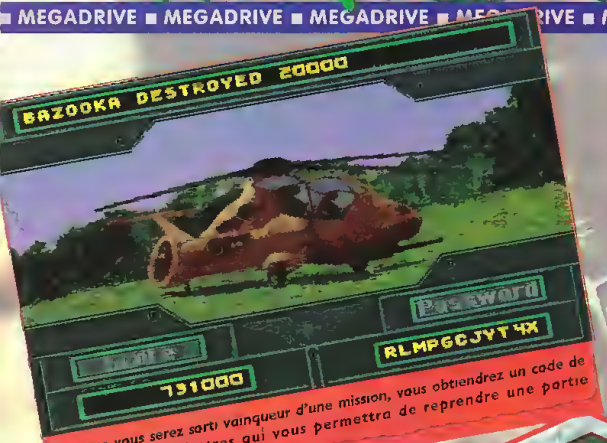
Jungle Strike est un jeu qui vous mènera dans plusieurs endroits différents. Des neiges glacées à la moiteur étouffante d'une forêt amazonienne, vous croiserez divers décors et autres monuments ! Sur cette photo, nous vous montrons un édifice inca, fidèle reproduction de la pyramide de Quetzacoalt où de nombreux sacrifices humains furent perpetrés en l'honneur du Dieu Soleil.



Mission 7 : voici la carte des hostilités !

JUNGLE STRIKE

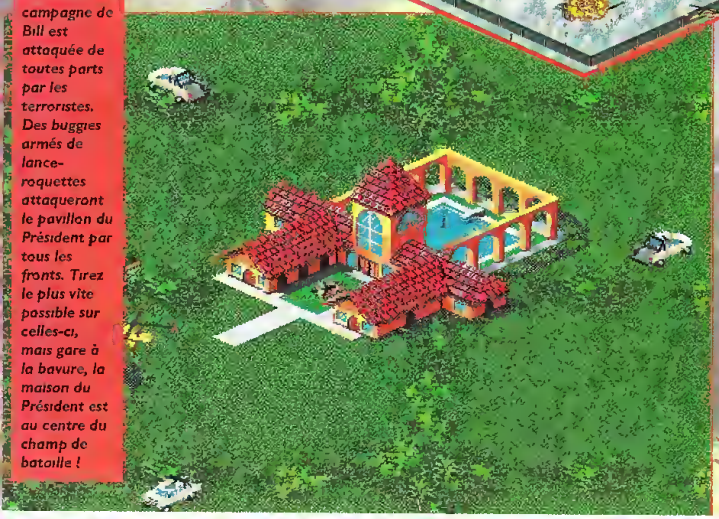
■ MEGADRIVE ■ MEGADRIVE ■ MEGADRIVE ■ MEGADRIVE ■ MEGADRIVE ■



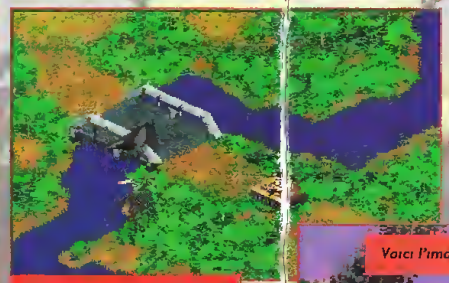
Dès que vous serez sorti vainqueur d'une mission, vous obtiendrez un code de huit chiffres ou lettres qui vous permettra de reprendre une partie ultérieurement !

Dans cette cinquième mission, vous trouverez, disséminées, des congères de neige qui sont en fait des caches pour munitions et fuel ! Tirez dans celles-ci pour récupérer les précieux items !

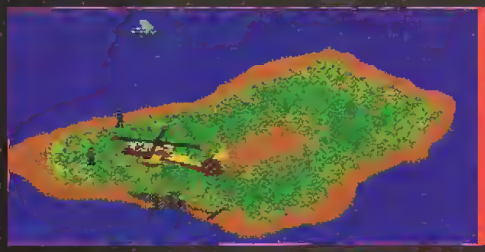
La cinquième mission vous conduira dans les neiges : délivrez tous les MIAS dans les baraquements.



La maison de campagne de Bill est attaquée de toutes parts par les terroristes. Des buggies armés de lance-roquettes attaqueront le pavillon du Président par tous les fronts. Tirez le plus vite possible sur celles-ci, mais gare à la bavure, la maison du Président est au centre du champ de bataille !

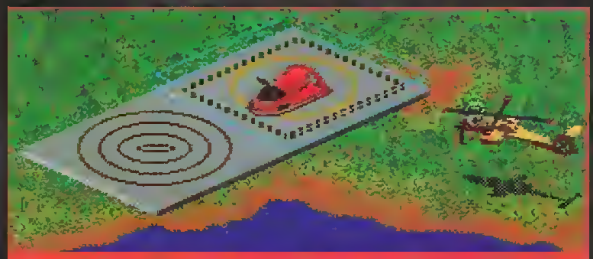


Grâce à votre appareil indétectable au radar, détruisez les ponts pour couper la retraite à vos ennemis !

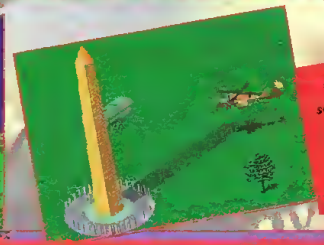


Dans la deuxième mission, vous devrez pour commencer, aller sauver quotre mannes.

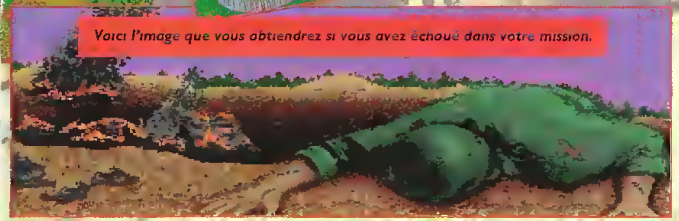
Puis vous devrez les amener jusqu'à leur hélicoptère pour qu'ils vous remettent les indications sur votre prochain appareil !



C'est un overcraft que vous allez maintenant piloter.



Première mission : sauvegarder, au péril de votre vie, les monuments historiques américains.



Voici l'image que vous obtiendrez si vous avez échoué dans votre mission.

■ MEGADRIVE ■

SON

Ils sont bons, mais pas assez nombreux

GRAPHISME

Encore plus beau que le 1er épisode, avec des nouveaux décors

ANIMATION

Plus de ralentissement comme dans Desert Strike, maintenant c'est bon !

MANIABILITÉ

Les quatre véhicules se contrôleot parfaitement

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
TAILLE CARTOUCHE : 16 MB
GENRE : ACTION/STRATÉGIE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 50
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : 3

\+ Un terrain de "jeu" énorme !
\+ 4 types de vehicule.
\+ Un nouveau scénario
\+ De nouveaux ennemis
\- Assez dur

93%

muhammad ALI
HEAVYWEIGHT BOXING

Revenons 10 ans en arrière... Boum ! Aïe ! Boum ! Boum ! C'est une vraie raclée que vous vous prenez mais c'est aussi un déclic ! Peu de temps après, vous entrez dans une salle de boxe juste pour voir mais avec tout de même une idée derrière la tête, et c'est là qu'une opportunité se présente. Des jeunes s'entraînent mais il en manque un et le manager vous appelle. Vous acceptez de monter sur le ring ! C'est lors de cette séance que vous vous êtes fait remarquer et que débute votre "carrière". Vous devenez très fort et très respecté. Etre fort pour être utile est devenu votre devise. Issu d'une famille très modeste, vous combattez pour lui rapporter un peu d'argent. Plus tard, les enjeux deviennent encore plus importants, et vous remportez de grosses sommes. Aujourd'hui, un nouveau combat s'offre à vous, mais n'avez vous pas assez d'argent ?

Après l'effort, le réconfort...

Comme dans la réalité, il est possible de tourner autour de son adversaire et donc de se déplacer dans le ring pour mieux le frapper. La force et la vitesse des combattants varient durant le combat ; deux barres vous indiquent où en est votre "puncher".

Pour une meilleure efficacité, choisissez le mode arcade ou simulation pour les fonctions de votre manette.

Il sera possible de choisir la durée du match (1 à 5 minutes) ainsi que le nombre de rounds (1 à 15). Mais aussi de changer les règles du K.O., à savoir : y aura-t-il K.O. technique au bout de la première mise au sol...

Voici la classification des différents boxeurs. Choisissez celui qui vous plaît en fonction de ses caractéristiques, car chacun a une spécialité. C'est également vous qui choisissez votre adversaire mais uniquement en mode Exhibition. En mode Tournoi, il sera possible de sauvegarder son combat.

COMMENTAIRE

Nul besoin de regarder les décevants jeux de boxe (certains étant vraiment nuls !) qui ont jalonné la carrière de la Megadrive, pour se mettre dans la tête que Muhammad Ali est le meilleur jeu de boxe disponible sur cette machine ! Les coups sont tellement bien rendus, aussi bien en technique qu'en sonorité, qu'on se prend vraiment au jeu ! Décocher toutes sortes de coups face à son adversaire devient vite une nécessité frénétique ! Surtout lorsque l'on joue face à un autre humain, cela en devient presque grandiose. De par ses options, son réalisme et son grand intérêt, ce jeu est vraiment complet.

■ MEGADRIVE ■

muhammad ALI HEAVYWEIGHT BOXING

SON

L'ambiance est garantie, comme dans la réalité ! En plus, les dents craquent !

GRAPHISME

De très beaux dessins des boxeurs, et une digit' surprise en prime !

ANIMATION

Des rotations du ring qui font bel effet, même si parfois cela semble assez bizarre...

MANIABILITÉ

Impeccable ! Tous les coups sont "exécutables" sans aucune technique particulière

ÉDITEUR : VIRGIN GAMES
TAILLE CARTOUCHE : 4 MB
GENRE : BOXE
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : OU

\+ Des rotations bienvenues.
\+ Une ambiance surchauffée !
\+ Les vrais coups du noble art.
\+ Le plaisir de se défouler à 2 !
\- Seulement 10 boxeurs

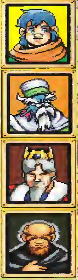
86%

Shining FORCE

Qui n'a jamais rêvé de vivre à une autre époque ? Mais qui aurait aimé vivre avec Dark Sol ? Le dilemme est là. Une chose est certaine, vous ne pouvez pas accepter que cette brute, avide de vengeance, fasse régner la terreur dans le pays de Runfaust ! Alors, remuez-vous... Reprenez le précédent numéro de MEGA FORCE afin de connaître toute l'histoire, depuis sa source, car aujourd'hui il n'est plus question d'en raconter (des histoires !). Le temps est à l'action ! Les forces du mal approchent et, bientôt, plus rien ne pourra leur résister. Prenez le commandement sans crainte aucune et partez affronter le mal. Regardez bien la carte, ci-jointe et utilisez-la à bon escient. Si vous manquez un peu de courage, pensez donc à votre princesse et à votre pauvre père. Pardon ! Je ne voulais pas vous énerver...

Parmi ces personnages vous reconnaîtrez vos 5 compagnons de route. L'un est archer, l'autre guerrier, la jeune fille est magicienne, et tous ont une fonction spécifique.

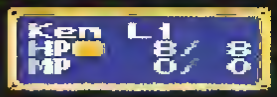
Le gardien de la tour. Vos possibilités d'actions varient suivant la personne à qui vous parlez.

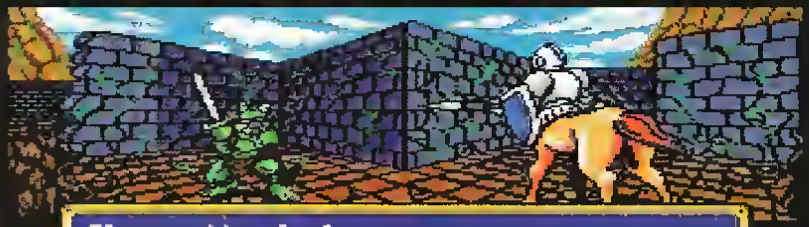


COMMENTAIRE

Décidément, les jeux de rôles se plaisent sur la Megadrive ! Après Phantasy Star III, Shining in the Darkness, voici la dernière nouveauté en date. Et quelle nouveauté ! Du grand art pour tous les amoureux de JDR. Désormais disponible en anglais, ce qui, vous en conviendrez, est une nette amélioration, pour nous, nippophobes en herbe ! Le fait de pouvoir diriger jusqu'à douze personnages est une chose fascinante. Vous vous y voyez déjà ? Je vois ! Pour vous, fans de ce genre, une seule solution : procurez-vous le ! Vous ne serez pas déçus.

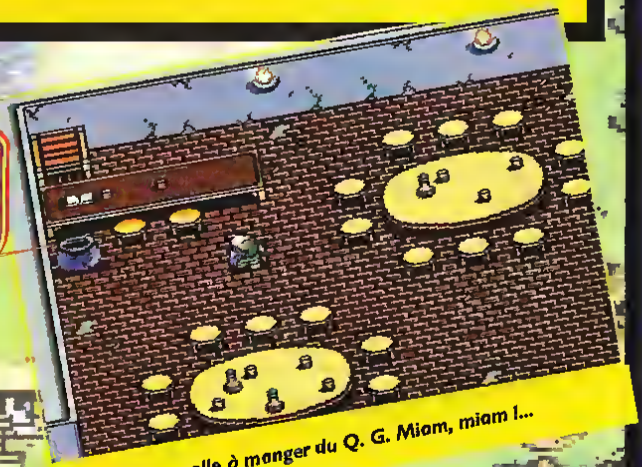
Un château fort de rêve avec ses murs d'enceinte, ses chemins de ronde, ses tours... On s'y croirait ! C'est à l'intérieur que vous rencontrerez le roi et que l'aventure pourra commencer. Pour cela, il faudra lui parler. Shining peut également faire des recherches, utiliser de la magie, acheter des armes s'il a de l'argent, donner un objet à quelqu'un, lui jeter quelque chose, utiliser une arme et attribuer des objets à chacun de ses compagnons. En entrant dans une maison, la toiture se retire pour vous permettre de voir l'intérieur. Point 1: Les actions doivent être réalisées dans un certain ordre. Le garde vous laissera passer après avoir discuté avec le roi. Point 2 : Le marchand. Là, il vous sera permis de vendre, acheter, faire réparer... Point 3 : Le bar. On y apprend des choses intéressantes. Où que vous soyez, discutez toujours pour en apprendre plus. Point 4 : Un chariot vous attend à cet endroit pour partir au combat.





En route pour l'aventure... C'est vous qui organisez les combats. Chaque personnage peut se déplacer sur une certaine distance. Lorsqu'un ennemi est à portée de tir, une animation représente le combat. L'expérience augmente au fur et à mesure. Lors de la bagarre, vous pourrez aussi gagner de l'argent. Chaque attaque fait perdre ou gagner des points de vie.

shining FORCE



La salle à manger du Q. G. Miam, miam !...

Après avoir accepté la mission, il faudra retrouver vos compagnons puis retourner chez le roi. Il vous donnera un peu d'argent pour vous équiper.

Réunion au Q. G. ! Vous gérez toute l'équipe, et pouvez avoir un statut sur chacun.

■ MEGADRIVE ■

shining FORCE

SON

Des musiques grandioses, comme dans le précédent volet

GRAPHISME

Du grand art en la matière, pour les sprites comme pour les décors !

ANIMATION

Les personnages se déplacent aisément jusqu'à leur prochain combat.

MANIABILITÉ

Pas de problème de prise en main Lancer des sorts et frapper un coup fatal sera simple.

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 16 MB
GENRE : ROLES/AVENTURE
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NBRE DE NIVEAUX : 8 CHAPITRES
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : SAUVEGARDES

- \+ Une superproduction
- \+ Une durée de vie énorme
- \+ Le nombre de combattants/alliés
- \+ Des musiques grandioses.
- \+ De superbes graphismes.
- \- En français, c'est pour quand ?

95%

ATTENTION...
TU VAS POUVOIR MODIFIER LES REGLES DE TES JEUX VIDEO

TROIS MODELES COMPATIBLES SUR

CONSOLE NINTENDO® NES® 8 BITS

NOUVEAU CONSOLE NINTENDO® GAME BOY® 8 BITS — SORTIE MARS 93

NOUVEAU CONSOLE SUPER NINTENDO® 16 BITS — SORTIE MAI 93

SOS FUB - (1) 46 24 16 00

INVENTED BY CODEMASTERS™

Game Genie™ et Codemasters™ sont des marques déposées de Codemasters Software Co. Ltd. utilisées sous licence.

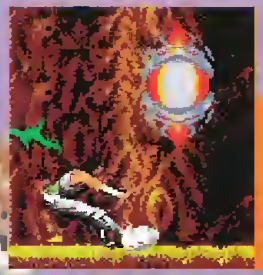
Game Genie™ est un produit de Lewis Galoob Toys Inc., et n'est ni fabriqué, ni distribué, ni licencié par Nintendo Co. Ltd. Nintendo NES, Game Boy et Super Nintendo sont des marques déposées de Nintendo Co., Ltd. Game Genie™ est une marque déposée de Codemasters Software Co Ltd. Utilisée sous licence.

DISTRIBUE EN FRANCE PAR POWER GAMES

EN VENTE PARTOUT

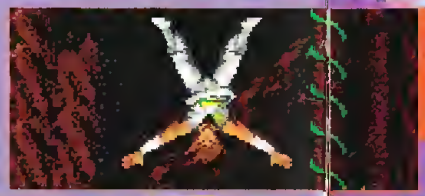
STRIDER II

Bûcheron pour son aisance à grimper partout, acrobate pour les figures impressionnantes qu'il réalise, maître dans l'art du sabre-là, il suffit de le regarder faire-nous nous trouvons face à un personnage magique, une sorte de ninja blanc qui semble pouvoir nous surprendre d'une seconde à l'autre tant il est mystique! Strider est amoureux ; elle est jeune et jolie, mignonne, belle, charmante... Ses longs cheveux blonds sont magnifiques, presque de la couleur de l'or. Elle aussi est amoureuse, de lui bien entendu, et pourtant tous deux sont tristes car Bénédicte (vous pouvez lui donner le prénom de votre fiancée) est malheureusement retenue prisonnière. Vous comprendrez pourquoi Strider est si empressé de la retrouver. Mettez-vous à sa place ! Ça y est ? Maintenant déchaînez-vous, sortez de vos gonds et libérez-la... Au secours ! Vous entendez, elle vous appelle.



Une agilité démesurée lui permet d'effectuer des figures très acrobatiques tout en tirant ! Notez qu'il tire uniquement devant lui.

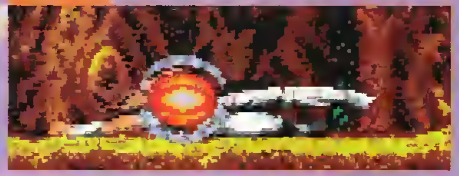
Strider devra monter tout en haut et faire un tres grand saut pour atteindre le téléporteur qui se trouve de l'autre côté du vide et qui permet de changer de niveau. Si vous ratez, pas de problème, vous ne chuterez pas de trop haut et il sera toujours possible de remonter.



Une agilité démesurée lui permet d'effectuer des figures très acrobatiques tout en tirant ! Notez qu'il tire uniquement devant lui.

Strider peut couper l'herbe sous les pieds de n'importe lequel des ennemis et éviter en même temps un tir.

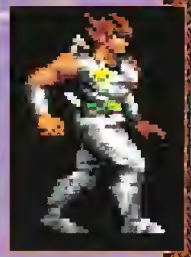
Pratique la poignée, non ? Strider s'accroche ainsi partout, alors pensez-y...



Les robots ne tirent pas tout de suite, alors profitez-en. Vous pouvez sauter pour éviter leurs attaques.

En passant dans son dos, il ne pourra rien vous faire. Heureusement que vous avez un boucher rotatif.

Voici les premières difficultés ! Un parcours qui donne bien le ton de l'aventure... Utilisez vos shurikens pour détruire le canon du centre du vaisseau. N'oubliez pas de ramasser les options (bouclier rotatif, arme, energie...) qui font aussi augmenter vos points ! Ne traînez tout de même pas trop car les épreuves sont chronométrées !



COMMENTAIRE

La première constatation, c'est que Strider II n'est pas vraiment la suite que l'on escomptait. Certes, les décors, les boss, sont différents du premier volet. Les bruitages et autres musiques ont changé eux aussi, mais j'ai la nette impression que la réalisation est un peu moins soignée qu'elle ne l'a été pour son grand frère. Cela dit, le plaisir de jouer est toujours le même ! On fait des pieds et des mains pour trouver des tactiques de combat, des déclenchements de mécanisme, ou bien tout simplement pour trouver un passage. Pas évident ! On a pourtant affaire ici à une cartouche d'une bonne durée de vie, qui devrait plaire aux adeptes du genre !

■ MEGADRIVE ■

STRIDER II

SON

On n'est peut-être pas ou firmament du bonheur, mais ce n'est pas mal tout de même !

GRAPHISME

C'est parfois un peu fouillis, mais on sent néanmoins un réel souci du détail

ANIMATION

Il est parfois dommage de voir que Strider est lent dans ses sauts.

MANIABILITÉ

Le héros se manie assez facilement, bien que parfois réticent

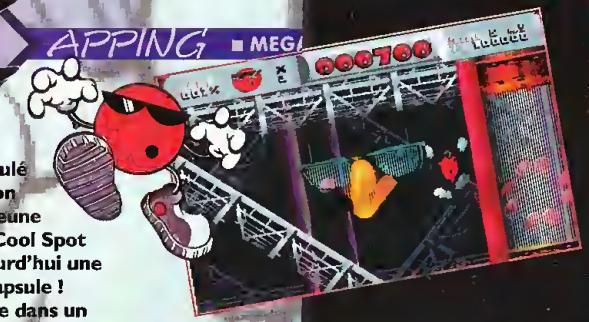
ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NOMBRE DE NIVEAUX : 7
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : 3

\+ Des passages labyrinthiques !
\+ Des milliers de boss
\+ Des armes spéciales à gogo.
\- Une maniabilité parfois bizarre
\- Assez difficile.

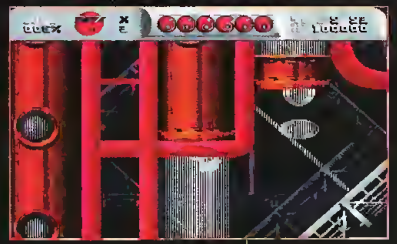
86%

COOL SPOT

Décapsulé dès son plus jeune âge, Cool Spot est devenu aujourd'hui une jeune et forte capsule ! Livré à lui-même dans un monde plus qu'hostile, on peut dire qu'il s'est fait tout seul. Il faut avouer qu'il en veut : huit heures d'entraînement par jour, il étudie la nuit. C'est ainsi qu'il est devenu un admirable sportif, d'une agilité à faire pâlir un singe. Très cultivé, il trouve sans grand mal des petits boulots par-ci par-là, au fil de ses aventures. Qui dit capsule dit bouteille et c'est d'une bouteille de "Seven UP" que Cool Spot a été arraché ! Ayant perdu son goulot et toute attache, c'est au service d'autres capsules qu'il œuvre aujourd'hui. Assoiffé de revanche et résolument décidé, notre ami Cool Spot fera tout son possible afin de rendre la liberté à ces pauvres petites capsules..



Dans ce niveau qu'on peut qualifier de labyrinthesque, il ne faudra pas perdre le Nord. Attention, les plates-formes ne cessent de bouger dans tous les sens et les parois sont particulièrement glissantes. Sans cesse il faudra donc lutter contre l'inertie qui vous attire vers le bas. N'oubliez pas non plus de tirer et de sauter, votre temps est compté. Ne dites pas que le temps c'est de l'argent.



Cool Spot aimerait bien avoir une bouée...

Oh, mon bateau !

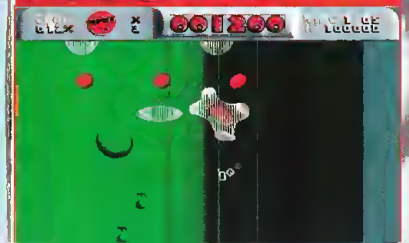
Cool Spot pourra-t-il se sortir du fouillis d'une chambre d'enfant ?

Une fois à l'intérieur de la baignoire avant d'arriver sur le train, il faut terrasser les grenouilles. Elles sont hyper collantes ! Pour les détruire, tirez-leur dessus en sautant, et surtout évitez leurs jets de bave : saletés de crapauds....

COMMENTAIRE

David Perry, qui a collaboré à Global Gladiators et qui peaufine actuellement Le Livre de la Jungle, est en passe de devenir une réelle idole en matière de jeux vidéo ! Car, entre ces deux titres, il y a tout bonnement le meilleur jeu Megadrive de ces six premiers mois de l'année, rien que ça ! Cool Spot est une pure merveille, qui vous fait voyager vous, pauvre capsule, à travers des endroits encore inviolés. L'animation est ce qui s'est fait de mieux jusqu'à présent ! Les musiques sont excellentes, les speeches sublimes ! Bref : c'est du grand Art, c'est Cool Spot, et c'est sur Megadrive ! Achetez-le, ne point c'est tout !

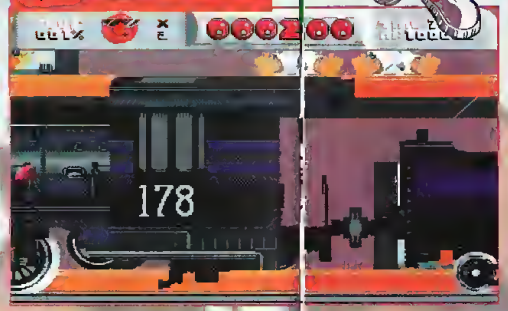
Hap, un niveau de bonus. Ramassez un max de bonus pour augmenter votre capital point, tout cela bien sûr en un minimum de temps.



Evitez les marceaux de fromage lancés par la souris. Pour cela, sauter dans le rythme et tirer comme un fou sur cette bestiole pour qu'elle aille rejoindre ses aieux !

Pour arriver sur le train, il faut sortir entier de la baignoire et grimper sur les maquettes accrochées au mur. Fartes tout de même relativement gaffe, le train avance et les canards volants sont de véritables teignes.

Cool ! Cool Spot peut aussi bien voyager à l'intérieur que sur le train. Dans ces conditions, il sera cependant handicapé car les ennemis se planquent et peuvent à tout moment vous terrasser par surprise.



Dans le grenier, il faut éviter les tapettes à souris, les fils barbelés, et les morceaux de fromage qui vous seront lancés dessus...

Ce niveau est très éprouvant car en réalité un yacht apparait en fond d'écran dans un mouvement de tangage qui donne systématiquement le mal de mer. Prévoyez donc un sac plastique à portée de la main. Aidez Cool Spot à retrouver les petits drapeaux. Non, ne cherchez pas, ils ne sont pas indiqués volontairement mais peut-être dans une solution prochaine. Tout commence au point '1' puis il faudra emprunter le passage '2' puis '3'. Méfiez-vous des gros insectes qui vous attaquent à l'improviste et surtout ne lâchez pas les cordes sans regarder en bas. Attention également à ne pas tomber dans les trous situés tout en bas des poteaux. Ne crayez pas que le niveau soit si petit , ce montage n'en represente qu'une petite partie ! Allez matelot...

■ MEGADRIVE ■

COOL SPOT

SON

C'est grandiose, c'est varié, et c'est une ambiance délire !

GRAPHISME

Là aussi, c'est au top niveau, voire parfait !

ANIMATION

Le must en la matière, signée David Perry !

MANIABILITÉ

Aucun problème, tout est sous contrôle avec une facilité déconcertante !

ÉDITEUR : VIRGIN GAMES
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES: OUI

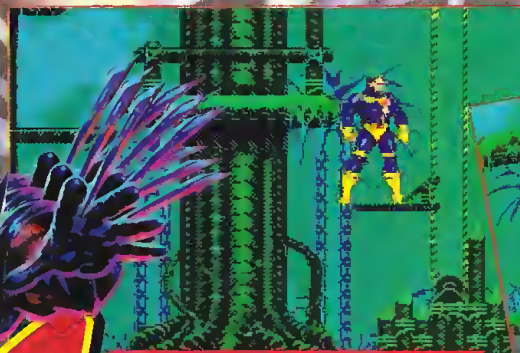
- + Une animation époustouflante.
- + Des musiques sublimes
- + Une maniabilité incroyable.
- + De l'originalité partout
- + Des sprites très beaux.
- + Un dépaysement garanti

95%

Le premier boss surveille les égouts. Il vous accueillera avec de superbes boules d'énergie. Cet endroit etant assez vaste, vous pouvez aller partout, du moment que vous lui tirez au visage, car c'est le seul moyen pour le tuer.

Mener une double vie est parfois très palpitant ; le jour, par exemple, on se rend à l'école et le soir, après avoir terminé les devoirs, d'autres aventures nous attendent, aussi intéressantes. C'est le cas des mutants, et peut-être en es-tu un également ? D'après moi, tu en es un, mais je ne le dirai à personne... Le plus surprenant c'est de s'apercevoir que notre professeur de physique en est un, lui aussi ! Demande-le lui la prochaine fois. Des mutants, il y en a partout mais des méchants surtout. Sois digne et assure-toi qu'ils reviennent dans le droit chemin. C'est pour toi une noble tâche qui devrait te prendre encore quelques années, alors ne perds pas de temps et rejoins tes compagnons mutants pour le meilleur et pour le pire, mais sache que dans l'adversité tu trouveras toujours une aide. Va ! Il est temps...

Sautez de passerelle en passerelle pour arriver ici. Tuez le garde qui protège ce levier et actionnez-le. Il abaissera une série de pics, ce qui vous permettra de poursuivre votre progression.



Il n'y a pas de système de contrepoids dans ce passage. Contentez-vous de sauter sur la plate-forme et d'avancer plus à droite.

Vous ne pouvez toucher ce mastodonte que lorsqu'il se tient droit. Attendez donc qu'il ait fini de charger et qu'il se soit relevé pour frapper. Sinon, sautez-lui par-dessus pour l'éviter.

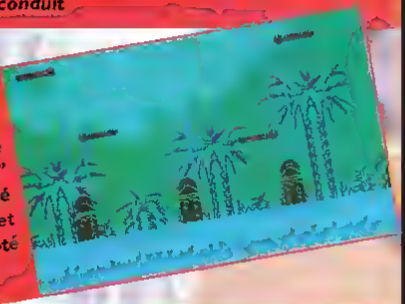
X-men

Un grond mur de pierres va vous bloquer tout au bout à droite. Restez le plus en bas possible pour arriver dans la zone des grottes. Il faut rentrer dedans en passant à travers la pierre et frapper un levier qui s'y trouve. Le mur se lèvera et vous pourez continuer dans le jeu. (suite du montage au verso)

COMMENTAIRE

Les héros des Marvel Comics sont de plus en plus vivants ces derniers temps ! Les jeux vidéo, une nouvelle fois, leur réservent la part belle. Les X-Men, héros pour la plupart masqués, vous en feront voir de toutes les couleurs sur votre console préférée ! De l'action pure et dure, du début à la fin, avouez que ça fait plaisir ! Vous allez enfin pouvoir vous mettre dans la peau de vos idoles! La réalisation globale est tellement bonne qu'il n'est même pas besoin d'aimer ces héros pour aimer cette cartouche ! Vous allez vous éclater, un point c'est tout !

Après un passage particulièrement périlleux au-dessus de l'eau, vous arriverez à cet endroit. Frappez au bas de la grille pour rentrer à l'intérieur du conduit



Un passage classique : il suffit de sauter de passerelle en passerelle. Ce passage purement "plates-formes" sera rapidement équilibré avec un bon paquet d'adversaires, pour le côté action.

Chaque personnage a ses propres animations, fidèles aux B.D. que vous connaissez. Mais les boutons du Pad déclenchent les mêmes fonctions pour chaque super héros.

Cette cascade ne doit pas vous gêner. Il suffit de se placer sur la pierre juste à côté d'elle et d'avancer vers la droite. Vous passerez derrière elle tout simplement.

■ MEGADRIVE ■

X-men

SON

Une excellente bande-son, ainsi que des musiques vraiment au top

GRAPHISME

Tous les héros sont bien dessinés, et fidèles à la bande dessinée.

ANIMATION

Impeccable elle aussi ; les scrollings sont d'un bon niveau.

MANIABILITÉ

Tous les personnages se manient à la baguette !

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
GENRE : ACTION/PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : OUI

- \+ Un intérêt grandiose !
- \+ De l'action pure
- \+ De la plate-forme pure !
- \+ Plein d'armes différentes
- \+ Ce sont les Marvel Comics !
- \- Plus loog, SVP !

92%

C'EST COOL !

Je m'abonne... et j'économise de 20 à 45F.

OUI !

Vous pouvez vous abonner dès maintenant à MEGA FORCE.
En vous abonnant pour 6 mois (6 numéros) vous ne payez que 160F au lieu de 180F.
Si vous désirez vous abonner 1 an (11 numéros) vous ne payez que 285F au lieu de 330F.
Vous serez sûrs de recevoir MEGA FORCE chez vous, et en plus, vous économisez 20 ou 45F.
Le rêve !

COUPON D'ABONNEMENT

à renvoyer à MEGA FORCE • 103, boulevard MACDONALD • 75019 PARIS.

☐ Je m'abonne six mois (six numéros) à MEGA FORCE et je joins un chèque de 160F.
160F pour la France métropolitaine • 220F pour l'Europe et les DOM TOM • 300F pour l'Etranger (par avion).

☐ Je m'abonne 1 an (onze numéros) à MEGA FORCE et je joins un chèque de 285F.
285F pour la France métropolitaine • 400F pour l'Europe et les DOM TOM • 550F pour l'Etranger (par avion).

NOM: ..... PRÉNOM: .....

ADRESSE: .....

.....

CP: ..... VILLE: .....

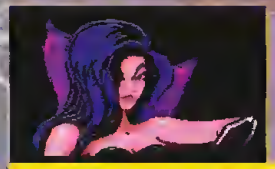
PAYS: .....

TÉL.: ..... AGE: .....

J'ai une ☐ • MASTER SYSTEM ☐ • MEGADRIVE ☐ • GAME GEAR

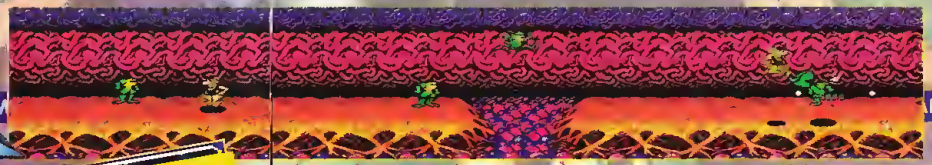
Battletoads

Hooo mon crapauuuuud ! Malgré ton apparence, tu es le meilleur à mon sens. Rien ne te résiste, ô Toi, le pacifiste. Descendu de ton hélicoptère, tu arrives ici sur terre pour supprimer de notre vue, tous ces mauvais intrus. Non, je ne suis pas devenu poète, c'est simplement un tic. C'est ainsi que parlent les crapauds et c'est vraiment rigolo. Je suis un amphibien et ça me va très bien. Lorsque j'étais enfant, mon père me disait souvent : lorsque tu grandiras, Commandant tu deviendras. Je suis très musclé, les filles l'ont toutes remarqué et d'un seul coup de poing, je renvoie les ennemis dans leur coin. Mon histoire se termine, je fais mauvaise mine, s'il te plaît prends-moi avec toi, tu ne le regretteras pas. En avant pour l'aventure, ça ne va pas être triste, ce sera peut-être dur mais je suis spécialiste...



Cette jeune fille s'appelle Dark Queen et c'est elle qui est à l'origine de l'enlèvement de la princesse. C'est elle que les héros rencontreront tout à la fin du jeu.

C'est lui qui envoie les crapauds de choc à travers tous les niveaux, et qui donne les plans des stages.

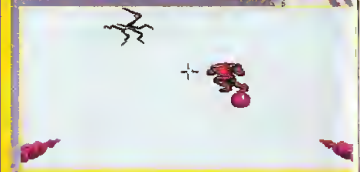


Un lanceur de pierres...

Lorsque vous frappez à plusieurs reprises, les animations deviennent hilarantes, comme ce méga-coup de pied. Vous pourrez aussi tester le super coup de poing qui est au moins aussi efficace.

COMMENTAIRE

Battletoads fait partie des jeux avec lesquels on passe plus de temps à rire qu'à jouer ! Surtout à deux, lorsque votre collègue en vient à vous bourrer de coups alors que vous ne lui aviez rien demandé. C'est cela aussi, le réalisme. Les personnages, complètement loufoques, risquent de devenir assez vite de vraies mascottes sur MD, tellement ils sont attachants. Tout comme l'originalité qui fait vraiment plaisir à voir. Il y en a vraiment pour tous les goûts ! À mille à l'heure, vous utilisez des moyens de locomotion différents, et vous exercez vos talents d'équilibriste à merveille. Un jeu qui fera date, n'en doutons pas un seul instant !



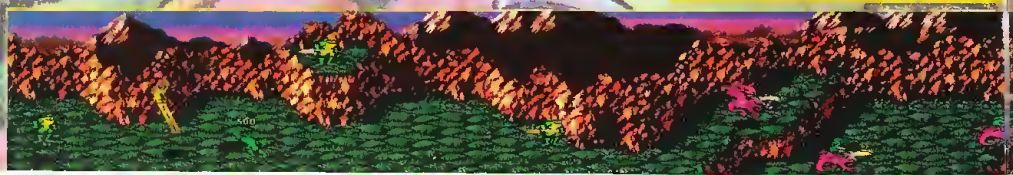
Le tout premier niveau est déjà une bonne entrée en matière. Il faudra que vous veniez à bout de pas mal d'ennemis : des porcs en armure, des robots et des oiseaux. Vous arriverez finalement contre un boss très spécial. Il faudra lui renvoyer les pierres qu'il vous envoie pour briser sa vitre et le mettre hors d'état de nuire.

Si vous voyez votre crapaud comme cela, vous pouvez commencer à vous faire du mauron, il va bientôt se scratcher complètement.

Faites bien attention à ce passage. Il ne faut pas laisser un seul corbeau couper votre corde, sinon vous tombez direct tout en bas.

Le jeu à deux est encore plus éclatant. Il ne faut pas que l'un des deux joueurs se fasse prendre dans un piège, sinon les deux sont obligés de recommencer.

La course va vraiment à 200 à l'heure. Il va vous falloir apprendre l'emplacement des barrières comme celles-ci par cœur, sinon vous allez souffrir.



Plus vous frappez les ennemis, plus vous engrangez de points, alors pas d'hésitation, faites chauffer le bouton A.

■ MEGADRIVE ■

Battletoads

SON

Les bruitages ne sont pas des plus impressionnants, mais cela reste bon

GRAPHISME

Certains sprites sont extrêmement bien dessinés !

ANIMATION

Avec des objets qui semblent se mouvoir façon "image de synthèse" !

MANIABILITÉ

Elle est tout simplement excellentissime ! On fait ce que l'on veut avec ces crapauds !

ÉDITEUR : TRADEWEST
TAILLE CARTOUCHE : 4 MB
GENRE : ACTION
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 8
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : INFINIS

+ Une maniabilité infernale !
+ Des fous rire à tout bout de champ
+ Une variété incroyable
+ Une réalisation globale excellente
- Des couleurs un peu ternes

DOUBLE CLUTCH

Vous en rêviez, vous avez tout fait pour l'obtenir et aujourd'hui, vous l'avez. Mais de quoi s'agit-il ? Votre super voiture, bien entendu ! De longues années de travail acharné pour acquérir dans un premier temps une épave, que vous avez, au fil des ans, restaurée et adaptée pour en faire la meilleure voiture de course, une voiture faite pour vous, sur mesure, à votre taille. Personne ne croyait à vos rêves et pourtant, malgré les conseils de vos parents ("laisse tomber, c'est pas pour toi... Reviens sur terre..."), vous avez décidé de prendre en main votre avenir, et surtout de ne laisser personne détruire vos rêves. Et vous aviez raison ! Tout le monde disait "il est fou", et aujourd'hui tous disent "il est génial". Votre rêve devient réalité, vous êtes le pilote le plus talentueux et bientôt le plus riche...

Sur certains circuits, la visibilité sera très réduite à cause des nombreux nuages. Regardez bien car des options peuvent être ramassées, pour réparer vos dommages par exemple.

Admirez, en entier, le premier circuit qui vous attend. Chicanes, croisement, virages larges ou serrés, grandes lignes droites, tout y est. Là, pas de mottes de paille, c'est directement dans les arbres ! Pour casser les habitudes, vous ferez par la suite la course dans l'autre sens. Comme vous le constatez, le circuit est très long mais celui-ci est le plus simple. Ensuite ça se croise dans tous les sens, les freinages sont très appuyés. Il y a sept concurrents dans la course mais sur ce montage, nous vous avons concocté une série des meilleurs moments pour vous montrer que les adversaires ne se suivent pas bêtement mais qu'il veulent eux aussi gagner !

Avant la course, choisissez quel personnage vous souhaitez incarner. Fille ou garçon ?

Après la course, c'est le temps des réparations et des modifications du véhicule. Le vainqueur remportant plus d'argent que les autres, son véhicule sera mieux équipé. Vous pourrez par exemple améliorer la conduite ou le moteur, faire quelques réparations et acheter des turbos.

La flaque d'huile vient de me projeter dans le décor. Le circuit en compte plusieurs, positionnées à différents endroits. Elles vous obligent à faire des écarts qui peuvent vous empêcher de prendre la bonne trajectoire. Une sortie de route vous fera perdre beaucoup de temps.

Une signalisation au sol vous indique le chemin à suivre. Les croisements sont spectaculaires et si vous êtes en tête, par exemple, prenez garde de ne pas accrocher les retardataires.

Méfiez-vous des sorties de route car vous aussi pouvez exploser ! Dès que la voiture roule sur l'herbe, elle est très ralentie.

Sous la neige, la conduite est très différente, c'est normal. Regardez comment je prends la corde et comment je suis obligé de me rabattre à cause du verglas qui se trouve sur ma trajectoire. Je peux décider de freiner ou d'être plus violent et percuter l'autre véhicule si la barre de mes dommages me le permet. Les autres concurrents provoquent également des accidents entre eux.

Vous prenez la première position sur la grille de départ uniquement si vous gagnez la précédente course. Une place très favorable car il ne sera pas toujours possible de doubler. Vous pouvez percuter un véhicule pour vous frayer un passage mais attention, vous endommagez aussi votre voiture. Surveillez donc toujours la barre des dommages !

COMMENTAIRE

Sur Megadrive, avant Double Clutch, il n'y avait qu'un jeu de ce type, et c'était Super Off Road. Le petit dernier d'Asciiware offre également la possibilité de jouer à plusieurs, et va même plus loin, puisque l'on peut y jouer à trois simultanément ! Seulement, il ne reste plus qu'à attendre la commercialisation du quadrupleur. On peut dire que ça, c'est de l'originalité ! Ce qui tranche surtout, ce sont les musiques très "hard" qui agrémentent le jeu, c'est plus que motivant, car sur la piste, on ne se fait pas de cadeaux, même entre copains ! Et c'est bien d'ailleurs le plus important dans un jeu – le "fun" ! Ce soft vous en apporte tout plein, pour vous combler de joie !

■ MEGADRIVE ■

SON

Les musiques endiablées sont meilleures que les bruitages, qui demeurent trop moyens.

GRAPHISME

C'est très sobre pour de la course auto, mais pour ce genre, c'est un petit peu normal

ANIMATION

Aucun accroc dans l'animation, les voitures filent à vive allure.

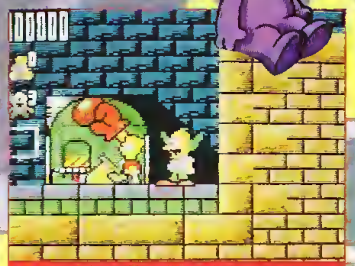
MANIABILITÉ

Là non plus, nous n'avons pas de mauvaise surprise, les bolides se pilotent sans problème.

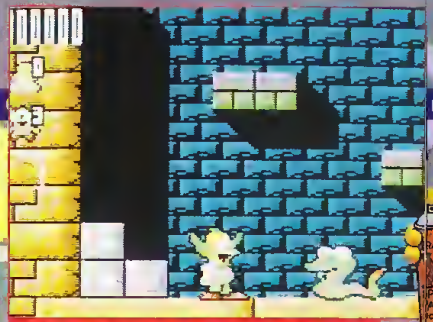
ÉDITEUR : ASCIIWARE
TAILLE CARTOUCHE : 4 MB
GENRE : ARCADE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2
NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 3
PASSWORDS : NON
CONTINUES : NON

- \+ Des musiques qui arrachent !
- \+ De nombreux circuits
- \+ Une folle course-poursuite à plusieurs !
- \- Une action pas très variée.
- \- Des couleurs bizarres

75%



La machine à attraper les rats ! Prête à l'emploi, évidemment



Les Venam Vipers seront des ennemis redoutables au premier niveau. Mais il y aura aussi les cochons valants, les corbeaux piqueurs et les laser aliens !

Les passages sont parfois très étroits, mais vous n'avez pas vraiment le choix !

KRUSTY'S FUN HOUSE

Aïe ! Aïe ! Aïe ! Tout va mal chez les Simpson's. Alors qu'ils s'apprêtaient à partir en vacances au bord de la mer, des centaines de rats ont choisi ce moment pour élire domicile chez eux ! Tiré du dessin animé à succès présentant une famille américaine moyenne, à qui il arrive une tonne d'aventures et des milliards de catastrophes, ce jeu vous mettra dans la peau d'Homer qui, avec l'aide de son fils Bart, devra tout mettre en œuvre pour les éliminer, et pour, enfin, vivre en paix. Bonne chasse !

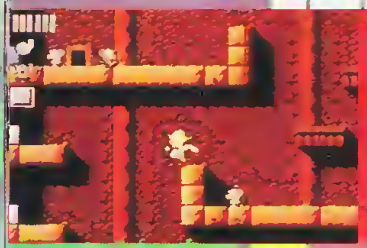
MATT GROENING

TOUS LES MOYENS SONT BONS !

Pour arriver à vos fins, il vous faudra user de pas mal d'astuces dont certaines relèvent de l'équilibrisme le plus total. Ainsi, pour que la machine à avaler les rats fonctionne à plein régime, vous n'hésiterez pas à faire tomber des blocs de pierre afin de créer des passages, ou bien à connecter des tuyaux pour acheminer les rats, et même à creuser quelquefois le sol dans le but de les faire tous chuter en même temps. La "dératisation" devrait ainsi bien fonctionner !

ET DES PASSAGES SECRETS !

Pour bien réussir ce que vous allez entreprendre, mieux vaudra que vous notiez ce qu'il y aura derrière chaque porte que vous ouvrirez, car non seulement elles sont nombreuses, mais en plus elles sont autant de chemins secrets qui pourront vous servir pour la suite. Certaines requièrent une clé spéciale, mais en règle générale, cela ne pose pas trop de problèmes. Le plus dur sera donc d'établir une stratégie imparable pour mettre tout le monde dans le sac. Cela demande de faire pas mal de kilomètres sur un grand périmètre, pour bien repérer les éléments de l'action.



Vous disposez d'un bloc de pierre, et pourrez l'utiliser à bon escient au bon moment.

MATT GROENING

Au fur et à mesure de leur avancée, les rats se font écrabouiller, lentement mais sûrement, par ce gant de boxe géant !

Vous vous êtes pris un coup de boule juste devant un palmier, ça fait mal, quand même !

COMMENTAIRE

C'est vraiment le type de jeu dont je comprendrais que l'on ne soit pas vraiment fana, tout bonnement parce que la dose de réflexion prime assez largement sur le reste. Non pas qu'il n'y ait pas d'action (au contraire, il y en a pas mal), mais elle n'est pas primordiale pour réussir son projet. De plus, on ne peut pas vraiment reprocher grand-chose à la réalisation qui est sans équivoque, même si les sauts de Homer sont peu orthodoxes. Amateurs de réflexion, vous ne pourrez qu'être satisfaits par ce jeu qui s'inspire quand même un peu des Lemmings.

■ GAME GEAR ■

KRUSTY'S FUN HOUSE

SON

Rien de transcendant, mais tout de même une bonne ambiance dans l'esprit "Simpson's".

GRAPHISME

Aussi belle que la version Master System, brave la Game Gear !

ANIMATION

Bien qu'il n'y ait pas d'accroc majeur, ce n'est pas vraiment la grande euphorie.

MANIABILITÉ

Homer se dirige très bien, malgré une "dureté" dans le maniement.

ÉDITEUR : ACCLAIM
TAILLE CARTOUCHE : 2 MB
GENRE : RÉFLEXION/PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : 2

- \+ Une longue durée de vie.
- \+ De beaux graphismes.
- \+ Le mélange des genres.
- \+ C'est les Simpson's !
- \- Une maniabilité bizarre.
- \- Un intérêt particulier.

84%

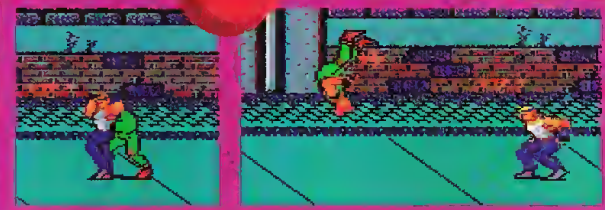
STREET'S of rage

Notre ville était jusque-là un endroit paisible où les enfants pouvaient jouer dans la rue, jusqu'au jour où une puissante organisation criminelle fit son apparition dans le secret le plus total, à l'insu des habitants. Ce pernicieux syndicat prit bientôt le contrôle du gouvernement et même celui des forces de police. Aujourd'hui, notre ville est devenue un lieu de violence et de crime où personne n'est en sécurité. Au milieu de cette confusion, un groupe de jeunes policiers très déterminés ont juré de nettoyer la ville. Entraînés et initiés aux Arts Martiaux, ils sont aujourd'hui prêts à intervenir en frappant un grand coup, et parmi eux : VOUS ! Et vous êtes déterminé, même à risquer votre vie pour retrouver la ville que vous connaissiez lorsque vous étiez enfant !

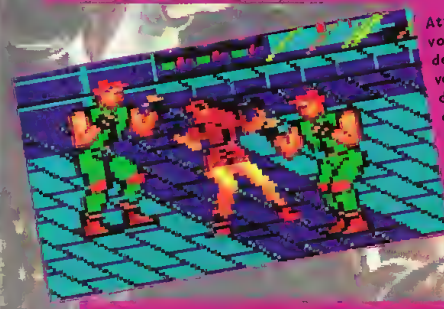
Sélectionnez votre héros, sachant que chacun possède des techniques différentes. Après, c'est juste une question de goût. Blaze a par exemple un coup de pied circulaire sauté très beau à regarder. Coup de pied, coup de poing ou coup de genou, la technique dépend aussi de la distance de l'adversaire.

Des objets peuvent vous servir d'armes. Ils sont parfois dissimulés dans des bidons que vous pouvez exploser. Lorsqu'on vous attaque avec un couteau, si vous frappez bien, l'adversaire perdra son arme que vous pourrez alors récupérer.

Attention aux coups de pieds sautés du ninja. Pour les éviter, ne vous trouvez jamais devant lui et attaquez-le par derrière.



Lorsqu'un adversaire vous attrape dans le dos, vous pouvez le faire passer par-dessus vos épaules.

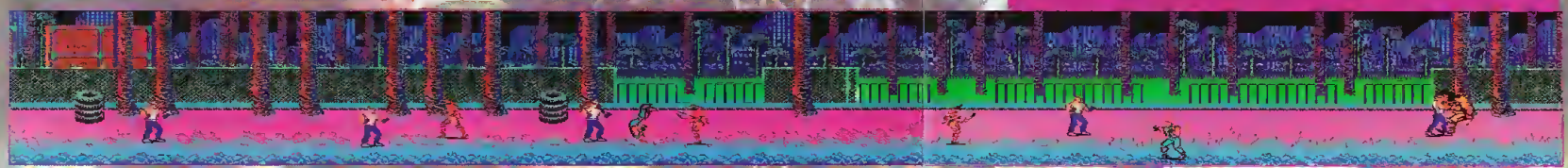


Attention de ne pas vous retrouver entre deux voyous ! Si cela vous arrive, et que l'un des deux vous attrape dans le das, vous pouvez donner un coup de pied sauté à celui d'en face, puis projeter l'autre par-dessus vos épaules.

COMMENTAIRE

Après les versions MD et GG, la Master System a enfin SON Streets of Rage, pour ne pas dire son jeu de baston. La 8 bits de Sega est loin d'être prolifique eo matière de beat'em up ! On est un peu frustré au départ, quand on voit que l'on ne peut jouer qu'en solitaire, contrairement à ce que l'on aurait pu penser. Mais le vrai gros défaut est qu'il se finit beaucoup trop facilement Eo uo peu plus d'une heure, vous aurez consommé 300 balles, et ça fait un peu chéro ! Heureusement que la réalisation globale est très réussie, car je me demande ce que l'on aurait dit !

Au bord de la mer, la baston ett acharnée. Regardez dans les pneus s'il n'y a pas une option ou une arme. Regardez toujours derrière vous car l'ennemi est partout. Les femmes sont encore plus redoutables que les hommes ; elles utilisent un fouet, que vous pouvez tout de même leur voler. Avec cette arme, vous pourrez atteindre vos ennemis de loin et ne pas craindre leurs coups. Comme pour chaque niveau, un boss de fin vous attend. Seule votre agilité vous permettra de le vaincre. Mais avant d'en arriver là, le chemin est long et les ennemis nombreux...



MASTER SYSTEM

STREET of rage

SON

Pour de la 8 bits, c'est ce qui peut se faire de mieux.

GRAPHISME

Ils sont très bons, quel que soit le niveau concerné

ANIMATION

Chaque héros se meut avec facilité Les scrollings sont également bons

MANIABILITÉ

Aucun problème quant aux coups à accomplir

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 4 MB
GENRE : BEAT'EM UP
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2
NOMBRE DE NIVEAUX : 8
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : 3

\+ De bons graphismes
\+ Des belles musiques.
\+ Une bonne maniabilité
\- Trop facile !
\- On ne peut pas jouer à deux !

74%

RENEGADE

Clic, clic, clac... Mince, une bande de loubards ! Inutile de fuir, mon p'tit gars ! Mes potes et moi, on va te casser la tête, t'arracher ton blouson et te voler tes bottes. Il faudra nous marcher dessus pour passer... (observez une minute de silence avant de lire la suite). ça ne commence pas très bien et la traversée de la ville risque d'être mouvementée. Quoi qu'il en soit, vous décidez de leur marcher dessus, rendez-vous oblige ! Rien ne serait arrivé si vous n'aviez pas cassé votre mobylette juste à l'entrée de la ville. Vous auriez dû acheter un scooter, hi hi hi ! Maintenant, à pied, le chemin risque de vous sembler très long surtout qu'il vous faudra éviter les différentes bandes de la ville et Dieu sait s'il y en a ! Heureusement que vous pratiquez le Viet Vo Dao...

La défaite ! Rien à faire, vous vous retrouverez dans une poubelle.

Les ennemis sont nombreux et très différents. Armés ou non, les coups font toujours mal. Ici, on pourra les jeter dans l'eau pour les noyer. Pour se défaire des gars armés, commencez par un coup de pied sauté puis terminez-le au poing.

Trois contre un, c'est dégueulasse ; et de plus, vous avez deux minutes pour les éliminer ! Zigzaguez pour bien vous placer. Plus vous donnerez de coups et plus vos points augmenteront ! Fortes chauffer le bouton "B" de la manette pour donner des coups vers la gauche et le "C" pour frapper à droite. Laissez le bouton "B" appuyé et pressez le "C" pour donner des coups de pied sautés. C'est simple et efficace !

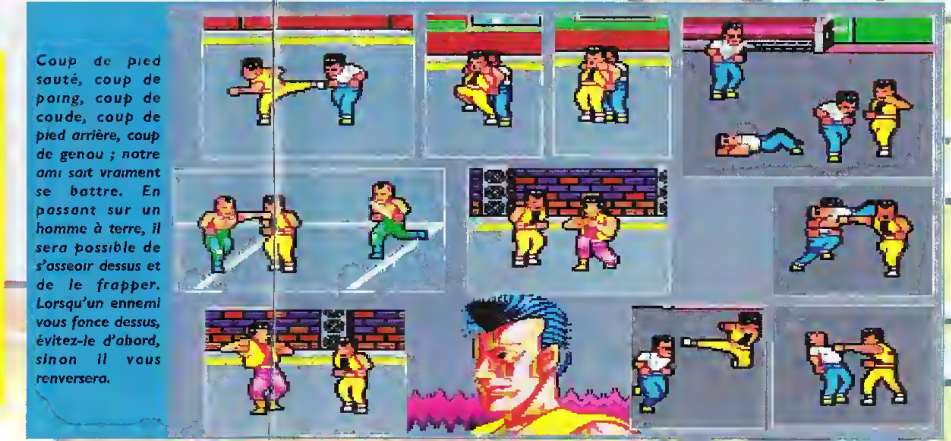
Méfiez-vous de l'uppercut du boss ! Une barre en haut de l'écran indique votre énergie ainsi que la sienne et il en est ainsi durant tout le jeu. Jetez-le sur les rails pour l'achever plus rapidement. Vous en rencontrerez à la fin de chaque niveau.

Les loubards vous empêchent de prendre le métro ! Après avoir éliminé les trois premiers, d'autres viendront encore vous embêter. Limité par le temps, vous décidez de les atturer sur la droite pour les pousser sur les rails.

COMMENTAIRE

C'est fou comme ce jeu ressemble à Double Dragoo, également sur Master System. Les persoooages, assez typiques, pour ne pas dire typés, semblent sortir du même moule. Toujours est-il que ce jeu de baston pur, né des méninges du géant de l'Arcade, est assez plaisant. Le seul petit délaut venant des commaodes, que l'on doit totalement inverser par rapport à l'attitude et à la positiun des différeats enaemis Autre point positif : le jeu n'est pas linéaire ! Il faut parfois entrer dans la salle qui convieat pour pouvoir aller un peu plus loin. Malgré quelques effacements de sprites pas trop ennuyeux, Renegade est un titre origiaal.

Coup de pied sauté, coup de poing, coup de coude, coup de pied arrière, coup de genou ; notre ami sait vraiment se battre. En passant sur un homme à terre, il sera possible de s'asseoir dessus et de le frapper. Lorsqu'un ennemi vous fonce dessus, évitez-le d'abord, sinon il vous renversera.



■ MASTER SYSTEM ■

RENEGADE

SON

Des musiques moyennes mais des bruitages de coups très réalistes !

GRAPHISME

Quelques effacements sur des sprites assez mornes

ANIMATION

C'est bon, surtout lors de la phase à moto qui bénéficie d'un très bon scrolling !

MANIABILITÉ

Mise à part l'inversion des commandes, c'est jouable.

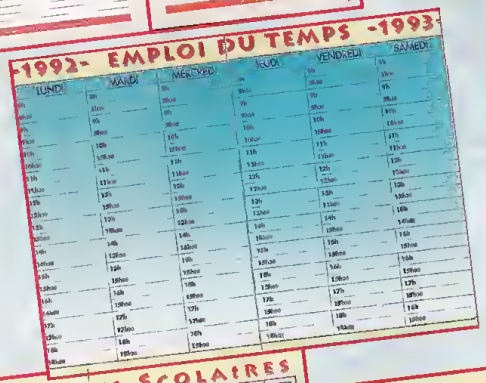
ÉDITEUR : TAITO
TAILLE CARTOUCHE : 2 MB
GENRE : ARCADE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 6
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2 (Alternativement)
PASSWORDS : NON
CONTINUES : 3

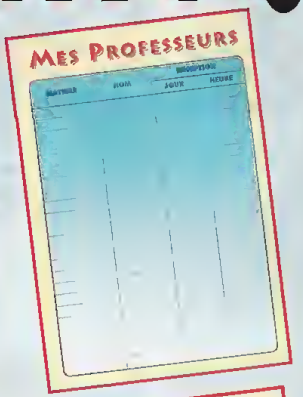
\+ Le réalisme de la bande-son
\+ Beaucoup d'ennemis
\+ Le jeu n'est pas linéaire
\- Effacements de sprites
\- Des graphismes moyens.

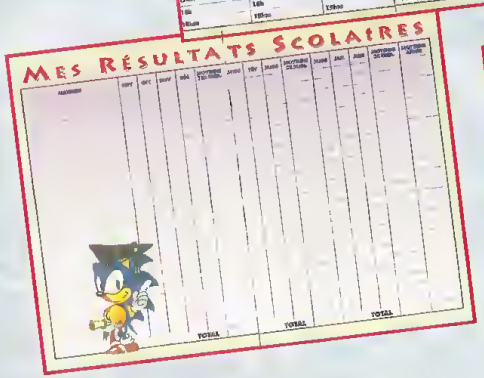
76%

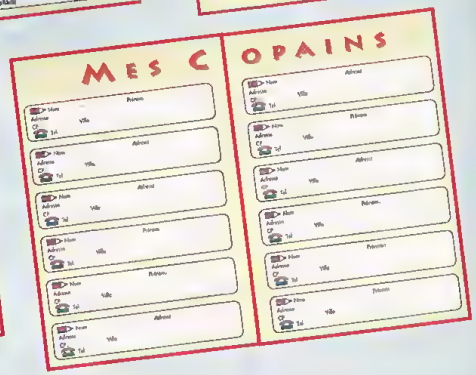
L'AGENDA SCOLAIRE

Bientôt 1993 1994 !









SEGA-MEGAFORCE

Vous avez été nombreux, l'an dernier, à vous munir de ce précieux Agenda qui vous a servi tout au long de votre année scolaire. Pour vous, et pour ceux qui n'auraient pu en profiter, le voici dans sa seconde édition 93-94, en vue de la prochaine rentrée des classes.
Bon, un Agenda, c'est un Agenda. Avec les jours, les semaines, les mois, clairement présentés, et faciles à utiliser bien sûr. Et un Agenda scolaire, c'est la même chose mais de Septembre à Septembre, avec des rubriques pratiques pour la classe, des renseignements utiles, et une gestion aisée de l'emploi du temps, qu'il soit scolaire ou privé. OK. Mais l'Agenda scolaire Sega-Megaforce, en plus il est BEAU ! Imaginez qu'un Agenda scolaire "normal" soit tout en couleurs, parsemé d'illustrations sur vos jeux ou vos héros préférés, relié solidement, et bourré d'idées pour mieux organiser vos rendez-vous, ne pas oublier les fêtes et anniversaires, gérer vos copains et vos profs, ou servir de carnet d'adresses : eh bien voilà, vous avez l'Agenda scolaire Sega-Megaforce 93-94 !
Profitez dès maintenant de cette possibilité de réservation et préparez mieux votre rentrée scolaire, en remplissant le bon de commande ci-dessous et en le renvoyant AVANT le 1er Août 1993 à : "MEGAFORCE-AGENDA", 103 Boulevard Mac Donald – 2ème étage. 75019 PARIS.

(Date limite d'envoi de l'Agenda : 20 Août 1993)

RETENEZ DÈS MAINTENANT VOTRE AGENDA 93/94 À L'AIDE DU BON DE COMMANDE CI-DESSOUS

à découper ou à recopier et à renvoyer à :
Megaforce-Agenda, 103, boulevard Mac Donald, 75 019 PARIS.

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Code Postal : _____ Ville : _____ Age : _____

Je possède une : ❒ MEGADRIVE ❒ MASTER SYSTEM ❒ GAME GEAR

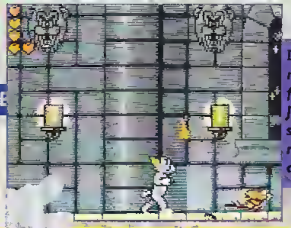
Je commande : _____ (nb) exemplaire(s) de l'Agenda Scolaire 93-94

au prix unitaire de 55F (35F + 20F de port)

Montant de mon chèque établi à l'ordre de MEGAPRESS : _____ x 55F = _____ F

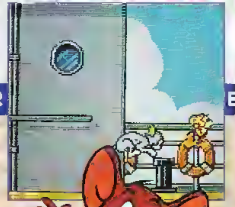
TOM & Jerry

Tout le monde connaît les aventures complètement loufoques de Tom le chat et de Jerry la souris, toujours ensemble pour faire les 400 coups ! Cette fois-ci, cela semble assez sérieux. Tom vient de trouver un parchemin sur lequel est dessiné le plan de ce qui semble être une cachette pour un trésor ! Formidable ! Oui mais voilà, Jerry est tellement espiègle qu'elle s'en empare les doigts dans le nez, ce qui fait hurler Tom et donne prétexte à une formidable course-poursuite entre les deux héros de la famille Hanna Barbera !



Dans le château maudit, dans des fabuleux décors, Jerry tente de vous semer, mais vous n'avez pas dit votre dernier mot !

La carte du parcours peut vous emmener on ne sait où, aux confins du monde peut-être !



Tom est grillé, juste devant le restaurant Sega ! ça la fout mal quand même !...

En pleine forêt amazonienne, on a l'impression de voir le calme avant la tempête !

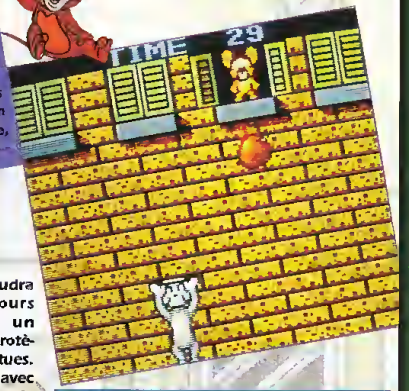
COMMENTAIRE

Aussi loin que je me souvienne, on a rarement vu des graphismes aussi beaux sur Game Gear ! Tom et Jerry, nos deux joyeux lurons, sont de plus extrêmement bien animés, ce qui fait que l'on a du mal à les distinguer du dessin animé lui-même ! J'exagère à peine. Même si l'originalité prime avant tout, on reste cependant un peu sur notre faim, surtout parce que ce jeu est trop facile. On aurait aimé avoir plus de niveaux, d'ennemis, de stage-bonus, bref, une durée de vie supérieure. Pourtant, cette cartouche reste vraiment très plaisante et en intéressera plus d'un

LE ROI DE LA PLATE-FORME !

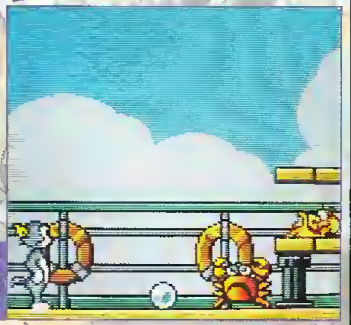
Ce jeu est avant tout un jeu de plates-formes complètement rocambolesque dans la mesure où Tom, qui est très grand par rapport à Jerry, ne peut se faufiler là où la souris passe souvent de justesse. Ce qui fait que bien malgré lui, Tom est obligé d'escalader des tonnes de plates-formes, et d'aller de plus en plus haut, pour tenter de rattraper cette maudite souris ! Et cela est évidemment très risqué, quand on sait que maligne comme elle est, Jerry ne s'est pas privée de bourrer tous les niveaux de bombes, lustres instables et autres joyeusetés que je vous laisse le loisir de découvrir. Vous incarnez Tom, bien sûr, et vous pouvez, si vous êtes assez vif, vous emparer de votre ennemie jurée avant la fin de chaque niveau. C'est assez rare, mais c'est possible.

Lors du stage-bonus, Jerry vous lancera des grenades ou bien des pommes bien rouges. Pas besoin de vous faire un dessin pour comprendre, non ?!



DES BOSS INGÉNIEUX !

Si vous n'y arrivez pas, il faudra attendre l'arrivée du parcours pour vous confronter à un boss/animal qui, malgré lui, protègera Jerry de vos griffes pointues. À chaque fois, il faudra ruser avec eux. Et non pas foncer la tête la première dans ce qui serait un véritable piège, qui pourrait bien se refermer sur vous. De même, ne vous laissez pas influencer par les grimaces de la souris qui ne cessera de vous narguer ! Procédez plutôt par élimination, en élaborant une tactique imparable. Il y en toujours une, et si elle est bien appliquée, pourrait vous donner la victoire finale !



Contre le crabe/Boss, évitez par deux fois les bulles qu'il vous enverra. Ainsi, cela se retournera contre lui !

■ GAME GEAR ■

TOM & Jerry

SON

Des musiques et des bruitages somme toute assez sympathiques.

GRAPHISME

Quasiment rien à redire tellement ils sont beaux !

ANIMATION

Excellente elle aussi, sans aucun ralentissement. Et pourtant, ça "speede" !

MANIABILITÉ

Tom se laisse mener par le bout du nez, pour vous combler dans vos moindre désirs.

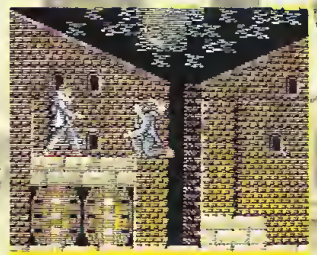
ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 2 MB
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : INFINIS

+ De sublimes graphismes
+ L'originalité.
+ Les mimiques du chat !
+ Les stages-bonus
- Pas assez difficile.

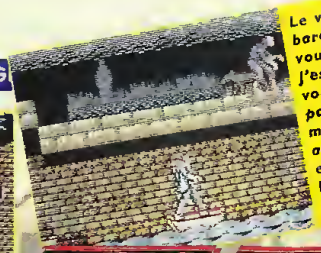
86%

MASTER of darkness

Comme vous le savez sûrement, une solution complète du même titre sur Master System vous était livrée avec générosité dans le numéro 16 de Mega Force. Je vous le dis tout de suite, l'histoire est la même, à savoir qu'il faut vous débarrasser du fameux Compte Dracula, suceur de sang devant Lucifer ! Vous êtes une sorte de Sherlock Holmes en plus musclé, et décidez de partir à sa recherche, tout en sachant que vous aurez affaire à pas mal de sbires, tels que zombies, maniaques et autres loups-garous de la pire espèce ! N'oubliez pas votre crucifix, votre gousse d'ail et le pieu géant de votre grand-mère, vous en aurez besoin pour éclater la tête de ces macaques !



Le Boss du premier niveau, sous les yeux de la lune qui vous soutient moralement ! Essayez de bouger beaucoup pour ne pas être gêné par ses attaques.



Le voyage en barque, ça vous dit ? J'espère que vous n'avez pas le mal de mer ! Pour aller à certains endroits, c'est le passage obligé.

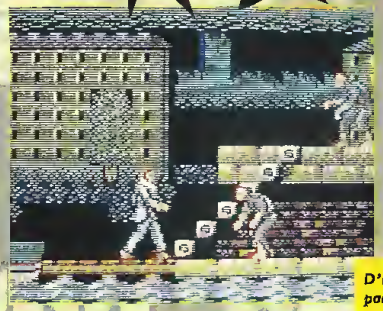
UNE AMBIANCE GLAUQUE !

Tout d'abord, un mot sur l'ambiance du jeu qui restitue parfaitement l'ambiance terne et malfamée de ce genre d'endroits peu fréquentables ; et pour sûr, nous sommes au beau milieu du repaire de Dracula ! Le brouillard qui est de plus en plus épais ajoute aussi à la tristesse, la peur et la désolation, ce qui n'est pas fait pour vous mettre de bonne humeur ! Bref, le décor étant planté, vous allez pouvoir vous occuper un peu des monstres de la nuit que le Compte daigne vous "envoyer" !

PLEIN DE MONSTRES !

Il y aura le plus souvent des zombies, êtres terrifiants car théoriquement morts, mais de nouveau vivants par on ne sait quel piqûre régénératrice dont Dracula a le secret. Heureusement pour vous, ils sont très mous et très faciles à abattre. Par contre, ils sont très nombreux ! Il y a également pas mal d'hommes masqués et de loups-garous, qui eux, contrairement à leurs frères les morts-vivants, sont un petit plus entreprenants et de ce fait, il est un peu plus difficile de s'en débarrasser. De plus, ils virevoltent un peu partout et ils deviennent vite assez déroutants. Sur le parcours assez biscornu et non linéaire, vous trouverez quantité d'armes tels que couteaux, boomerangs et même un pistolet !

La fiole rouge en bas à droite vous redonnera pas mal d'énergie. Avant d'y accéder, il faut passer deux barrages assez monstrueux !



D'un peu partout, des zombies vous regardent d'un air presque morne.

En cassant certains murs, vous ferez parfois des découvertes intéressantes, comme cette vie supplémentaire ! Parfois même, en tuant vos ennemis, rencontrerez-vous des armes supplémentaires !

COMMENTAIRE

Alors que nous vous donnions la solution complète de ce titre il y a deux mois (cf Mega Force n°16), Master of Darkness nous est "apparu" sur Game Gear, alors que nous ne nous y attendions pas vraiment. Par rapport à la version Master, elle ne souffre d'aucun compiexe. Au contraire, c'est très intéressant, très long, avec plein de pièges partout, des couloirs et des chemins dans tous les recoins, bref, de quoi passer pas mal d'heures devant son petit écran. Avec une ambiance glauque pareille, les petits vampires que vous êtes se délecteront certainement de cette fraîche denrée !

■ GAME GEAR ■

MASTER of darkness

SON

Une bande-son bien flippante pour un jeu qui en demande pas mal.

GRAPHISME

Bons, mais sans plus.

ANIMATION

Les différents scrollings écran par écran se passent sans problème.

MANIABILITÉ

Malgré un "boitillement" incessant du héros, tout se passe pour le mieux

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 2 MB
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : 3

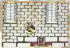
- \+ 6 armes différentes !
- \+ Une bonne maniabilité
- \+ Une difficulté croissante
- \+ Une ambiance "Avoriaz" !
- \- Une maniabilité bizarre
- \- Des couleurs un peu ternes.

81%

MICKEY MOUSE 2

Land of illusion

Le parcours, comme vous le voyez, est immense et très éclectique !



Alors que Mickey était tranquillement installé dans son fauteuil, lisant un conte de fées, il s'assoupit et recontre en songe, du moins le croit-il, une femme qui lui affirme que son village est en grand danger. Des forces démoniaques ont enlevé tous ses habitants, pour ne laisser que ruines et désolation. Il faudra que vous retrouviez tout le monde, à commencer par Horace, le célèbre cheval fou qui en a marre d'être transformé en dragon !

LE PREMIER JEU 4 MB !

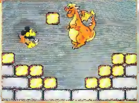
Tout d'abord, il est bon de rappeler que Mickey 2 est le premier jeu dont la taille cartouche est de 4 MB, sur Game Gear bien sûr ! Et c'est en partie grâce à cela que la réalisation globale est fabuleuse ! Le terrain de jeu est immense, et tous les pièges, les ennemis, les tactiques sont également très nombreux, pour tenter de conjurer le mauvais sort. C'est d'autant plus grand que l'on est parfois contraint de revenir sur ses pas, pour découvrir encore quelque chose qui nous permettra d'avancer plus loin.

Poursuivi par des flammes ! Il faut atteindre l'eau juste devant...

RÉSOLUMENT PLATES-FORMES

Tout au long du parcours, votre seul souci sera de passer tous les pièges que constitueront les centaines de plates-formes. Quel que soit le niveau et le degré de sa difficulté, vous sauterez de "branche en branche" un nombre incalculable de fois ! Dans les arbres ou dans les châteaux, ce n'est pas en fonçant tête baissée que vous pourrez assurer votre progression, car il faudra souvent "phosphorer" un minimum, certaines plates-formes n'apparaissant qu'au bout de quelques instants, ou bien seulement après avoir manipulé un quelconque mécanisme ! Mais ce n'est pas tout. Si vous voulez survivre, il ne faudra pas avoir peur de rapetisser, de nager, de se laisser emporter par un ouragan, et surtout de se confronter aux multiples Boss.

Mickey porte une lampe pour s'éclairer dans... le noir !



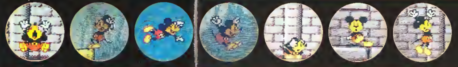
Le dragon est un ennemi dangereux. Faites hyper gaffe à ses flammes, elles sont redoutables.

"Comme un Ouragan, je m'appelle Mickey !..."

La pancarte fonctionne comme une balise. Vous recommencez là, après une défaite.

À l'aide du ressort, vous accédez aux endroits difficiles.

MICKEY EN FOLIE !



COMMENTAIRE

À mon humble avis, il est très probable que ce Mickey-là fasse partie du "top 5" en matière de jeux en ces premiers mois de l'année ! Il faut même avouer à dire, et toujours d'après moi, que c'est le meilleur jeu disponible sur Game Gear ! En tout cas, le premier à se faire 4 MB de mémoire, c'est vous dire... Le jeu en lui-même est absolument [illegible] ! Mickey est hyper maniable, les décors sont superbes, l'aventure épique et le parcours gigantesque ! Si avec ça vous n'arrivez pas à trouver votre bonheur, ce serait bien le diable ! En tout cas, pour des heures de détente à l'approche des "grandes" vacances, [illegible] vous allez vous éclater !

■ GAME GEAR ■

SON

Des musiques différentes pour chaque lieu ! Qui dit mieux sur GG !

GRAPHISME

Tout simplement irréprochable du début à la fin.

ANIMATION

C'est parfait !

MANIABILITÉ

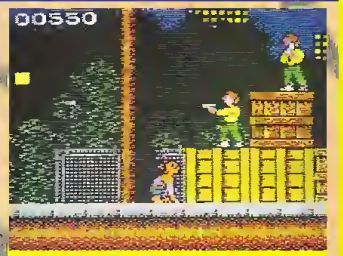
Jamais sprite n'a été aussi maniable sur GG !

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 4 MB
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 12
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : 3 + INFINIS

- + De sublimes musiques.
- + Un grand intérêt.
- + Beaucoup de niveaux.
- + Des graphismes superbes.
- + Une excellente maniabilité.
- + La première cartouche 4 MB !

95%

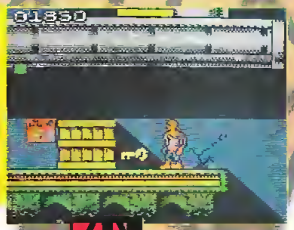
Le fantasque Dr Octopus est de retour ! N'ayant pas digéré la dernière défaite que vous lui aviez infligée, et son désir d'asservir le monde étant toujours aussi grand, il s'est entouré cette fois de tous les Super-Vilains ! Ainsi Electro, the Sandman, Mystério, the Vulture et Hobgoblin ! Vous seul pouvez réduire à néant leurs infâmes agissements !...



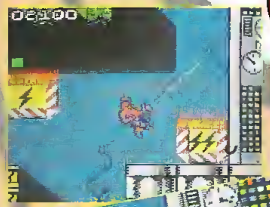
Bien que vous semblez être en mauvaise pasture, avec des ennemis juste au-dessus, vous allez certainement vous en tirer en agissant vite.

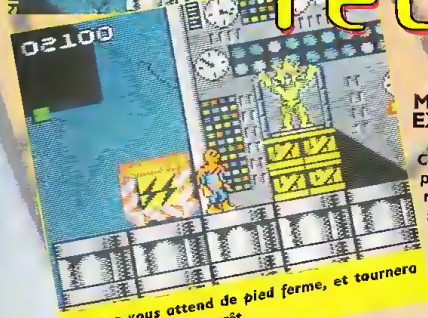
COMMENTAIRE

Dans le domaine du jeu d'action/plates-formes, on a pas mal de choses ces derniers temps. Notamment Alien 3, Tom et Jerry, Master of Darkness et bien sûr le fameux Mickey 2 ! Pourtant, on a plus tendance à vouloir l'opposer à Spiderman premier du oom. Tous les défauts qui le caractérisaient semblent avoir disparu ici. Le hêros avance beaucoup plus facilemeot, les graphismes sont plus beaux, et les musiques sont tout autant impressionnantes. Le côté "aventure" est également présent, avec pas mal de recherche quant à la sortie à atteindre, ou à la tactique à adopter pour certains ennemis. C'est donc un très bon soft de la part d'Acclaim, qui semble vraiment se détacher dans le nombre de productions sur cette console. Tant mieux !



Voici donc la clé qui ouvre la grosse parte en bas !





Electra vous attend de pied ferme, et tournera autour de vous sans arrêt.

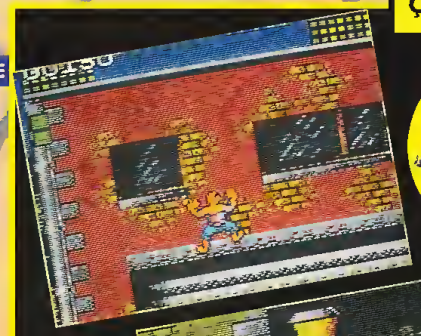
SpiderMan
return of the sinister six

UNE MANIABILITÉ EXEMPLAIRE !

Contrairement au premier volet où il n'était pas facile de se défaire des différents ennemis qui se jetaient sur vous, du fait d'une "jouabilité" assez précaire, Spiderman "the sinister six" est largement mieux dans ce compartiment de jeu. L'Araignée peut faire n'importe quoi à n'importe quel moment, et ce, avec une facilité assez déconcertante. Ainsi, sauter, courir, frapper et même tisser sa toile seront autant d'actions faciles à exécuter, ce qui est d'une grande importance lorsque le jeu en lui-même n'est pas d'une grande facilité.

Dès le départ, vous comprenez qu'il faudra employer quelques neurones exclusivement au travail de recherche de certains passages, car ils sont souvent bien cachés. De plus, dès le premier niveau, vous devrez vous démener sérieusement pour ouvrir une porte blindée, ce que vous ne pourrez faire qu'en trouvant une certaine clé qui se trouvera quelque part dans les dédales de la mort ! Les ennemis en eux-mêmes ne sont pas vraiment très coriaces, surtout en début de partie. En fait, tout va "crescendo" de sorte que la difficulté, devenant progressive, n'anéantit pas toutes vos chances au départ du jeu. Par contre, ça se corse sensiblement lors des rencontres avec les Boss, et une tactique semble vraiment s'imposer si vous voulez aller un peu plus loin. De plus, contrairement au premier épisode, vous n'aurez aucun moment de repos.

Dans la fabrique, il faudra trouver le bon passage parmi toutes les caisses entreposées.



ÇA COLLE !

Sur les murs comme sur les lampadaires, l'Homme-Araignée est toujours aussi "attachant" !

■ GAME GEAR ■

SpiderMan
return of the sinister six

SON

Des bruitages moyens, mais des musiques vraiment bonnes sur Game Gear !

GRAPHISME

Très fins, colorés et variés, ils sont au niveau de ce que l'on pouvait espérer.

ANIMATION

Absolument aucun problème de raleatissement, malgré des décors fouillés.

MANIABILITÉ

Spiderman se manie à la baguette, sans aucun problème notoire !

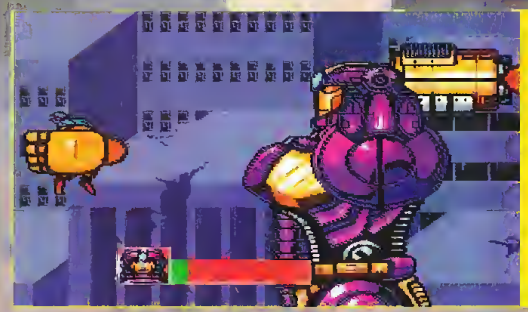
ÉDITEUR : ACCLAIM
TAILLE CARTOUCHE : 2 MB
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 6
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : 2

\+ Une très bonne animation.
\+ Une très bonne maniabilité
\+ De belles musiques
\+ Une bonne durée de vie.
\+ De la variété.
\- Spiderman a une grosse tête !

89%

CAPTAIN AMERICA

Enfile ta panoplie et joins-toi à nous ! Tu seras ravi(e). Mais avant de pouvoir entrer dans notre groupe, tu devras passer quelques épreuves. La première, tu l'as devant les yeux... Oui, c'est en jouant à ce jeu que tu prouveras que tu es bien le compagnon qu'il nous faut. Courageux, sachant faire face à n'importe quel danger, tu devras savoir également venir en aide à un autre membre du groupe en difficulté. Pour ta seconde épreuve, nous te demanderons de te rendre, par tes propres moyens, à notre base secrète. L'accès y est difficile ! Enfin, comme dernière épreuve, tu devras suivre un entraînement très poussé, comme nous l'avons fait nous-mêmes. C'est seulement après que nous verrons si tu mérites ou non de nous rejoindre. Alors ne perds pas de temps, la première épreuve t'attend...



Voici enfin le gigantesque robot de la scène 2 ! Attention à sa main et à son bras qui s'abattent sur vous. Lorsque vous mourez, vous choisissez de nouveau votre héros si vous avez encore des crédits.

COMMENTAIRE

Comparé aux X-Men, on ne peut vraiment pas dire que ce Captain America-là tienne la route, loin de là même ! Tout d'abord, parce que les graphismes sont loin d'être exceptionnels. Mais, surtout, parce que la maniabilité des personnages semble d'une bizarrerie incroyable. On a parfois l'impression de ne rien contrôler du tout, de voir les "héros" vivre leur vie tout seuls et de regarder ! Pour un jeu, c'est quand même fort ! Heureusement, le fait de choisir entre quatre personnages apporte un peu de changement. Mais ce n'est sûrement pas suffisant pour vous donner envie de l'acheter. Oubliez-le bien vite !

Avant d'arriver devant le gigantesque robot, vous devrez éliminer sa garde. Tirez sans cesse ! Le scooter de l'espace de Captain America est très maniable ; il peut aller dans tous les sens. Chaque personne vole d'une manière différente. Ramassez les petites boules bleues pour gagner des points et surtout le triangle, qui vous donne un bouclier rotatif. Des ennemis sortent du vaisseau également !

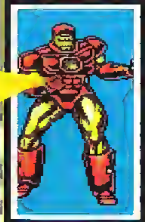
On trouve un peu de tout dans la rue, des pavés, de la dynamite et des bidons qui peuvent être projetés sur les ennemis. Ne restez pas dans le champ de tir des robots et attaquez-les par-derrière ou bien du ciel.

CAPTAIN AMERICA

Sélectionné pour le projet d'expérimentation "SUPER SOLDAT" durant la seconde guerre mondiale. Entraîné pour devenir une armée à lui tout seul. Un expert en combat. Sa caractéristique principale est sa capacité à projeter de l'énergie.

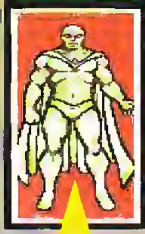
IRONMAN

Président des Industries STARK, il invente de nouvelles armes. Sa puissance vient de son armure en acier. Avec elle, il peut se déplacer saus l'eau et même dans l'espace.



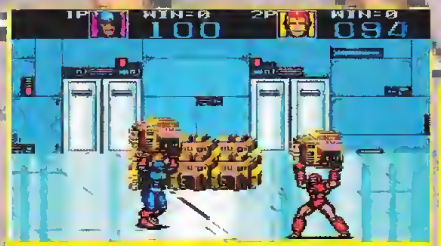
HAWKEYE

Entraîné par Captain America, il a une farce surhumaine et il est très habile au tir à l'arc.



VISION

Un être artificiel avec de grandes cannaissances en biolagie et en ingénierie. Son pouvoir vient d'une énergie lumineuse provenant de l'avant de son crâne, qu'il utilise paur allumer son rayan destructeur.



Un mode "Entraînement" très utile pour découvrir les coups des quatre personnages. On peut ainsi, à deux joueurs, faire des combats très sympas. À noter qu'il est possible de jouer dans trois niveaux de difficulté, avec vingt musiques différentes. Vous pourrez paramétrer le nombre de "Continues" que vous souhaitez, soit 3, 5 ou 7. De plus, le choix des fanctians des boutons de la manette est libre.

■ MEGADRIVE ■

CAPTAIN AMERICA

SON

Ce n'est franchement pas terrible

GRAPHISME

Les sprites sont acceptables, mais les décors juste passables.

ANIMATION

C'est tout simplement juste au-dessus de la moyenne

MANIABILITÉ

On n'a pas toujours l'impression de jouer un rôle !

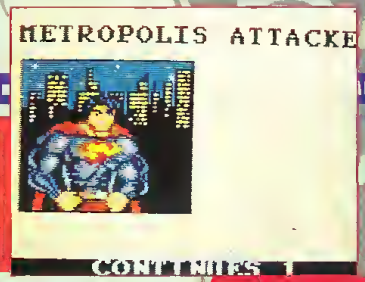
ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 4 MB
GENRE : BEAT'EM UP
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2
NOMBRE DE NIVEAUX : 6
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : 3

\+ Le choix des quatre personnages.
\+ Pas mal de coups
\- Des sons médiocres.
\- Une maniabilité bizarre.
\- Une réalisation moyenne

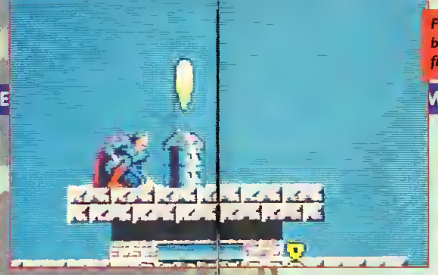
64%

SUPERMAN

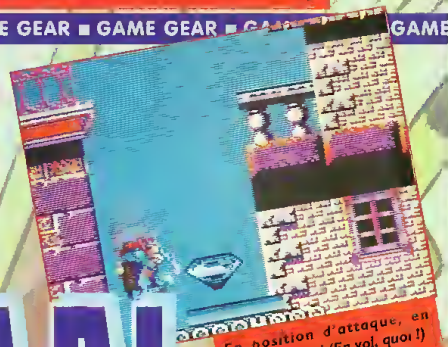
Superman, comme beaucoup de héros de B.D. américaines, a été créé il y a déjà bien longtemps par le cerveau génial du "Dr Marvel" dont les mensuels ont vite vu le jour, quelques temps après, sous le nom de Marvel Comics. Superman, venu tout droit de la Planète Krypton, à la suite d'une inéluctable explosion, alors qu'il n'était qu'un bébé, a atterri comme par enchantement sur la Planète Terre. Il saura bien assez tôt que des "Super-Vilains" l'ont suivi depuis jadis, pour l'éliminer et s'emparer du monde !



Le Daily Planet, le fameux journal de la ville, relate quotidiennement vos faits et gestes. Vous avez intérêt à ne pas décevoir !



Face à ce robot immobile qui constitue un vrai barrage, accroupissez-vous près de lui, puis frappez 3 fois.



En position d'attaque, en pleine bourre ! (En vol, quoi !)

Vous pouvez lancer des rayons laser rouges qui anéantis-sent tout sur le passage ! Ne les gaspillez pas trop !

Un robot rampant, mais qui bouge celui-là ! Attention aux rayons paralysants

ACTION !

Comme dans les films qui lui ont été dédiés, Superman doit avoir recours à pas mal de ruses et de puissance pour défaire tous les ennemis qui s'opposeront à lui. En effet, ayant la grande chance d'avoir la faculté de voler, il ne s'en privera pas pour parcourir des centaines de mètres au-dessus des gratte-ciel de la ville. Comme il possède toujours son arme laser qu'il "balance" depuis le blanc de ses yeux, il n'a pas trop de mal à arriver à ses fins. De même, il pourra s'en débarrasser en fonçant vers le haut, le poing en avant. Toute masse louche lui barrant la route sera automatiquement anéantie ! Comme vous le voyez, l'action est loin d'être mineure ! Et encore, je ne vous dis pas tout, car lorsqu'il s'agira de chercher des bonus vitaux pour votre survie, il faudra encore que vous fassiez quelque expédition à l'aveuglette, parfois dans les creux entre les grands immeubles.

Heureusement, on ne peut pas se scracher en tombant. C'est déjà assez difficile comme ça !

DES ENNEMIS ÉCLECTIQUES !

Sur votre route, plein de vilains et même de super-vilains, comme on les appelle, seront prêts à vous éliminer purement et simplement ! Sur terre comme au ciel, ils n'auront de cesse de vous barrer la route par n'importe quel moyen. Il y aura d'abord les ennemis (que les connaisseurs doivent certainement aimer) qui seront souvent en suspension dans les airs, à vous attendre de pied ferme ; ou bien encore les robots rase-mottes qui sont d'une difficulté incroyable à passer ! Il faut en effet, quand on ne possède plus de laser, s'agenouiller à 10 centimètres d'eux (c'est vraiment pas simple !) puis les frapper à l'aide de vos petit poings musclés !

Là, vous êtes dans une assez mauvaise posture ! Un derrière vous, plus un en haut. Par qui allez-vous commencer ? Cruel dilemme !

COMMENTAIRE

Pire encore que la version Master System, Superman sur Game Gear n'est vraiment pas un cadeau ! Autant Mickey 2 est un régal dans tous les domaines, autant Superman se casse la gueule pratiquement partout ! Il est quasiment impossible de faire, ne serait-ce que quelques "pas" dans les airs, sans que l'on se retrouve le nez par terre en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, et ça n'est pas vraiment encourageant ! Et comme on ne peut pas aller bien loin, même en se forçant, on lui colle d'emblée une mauvaise note. D'ailleurs, il ne mérite pas plus que ça; je vous conseille donc de passer outre !...

■ GAME GEAR ■

SUPERMAN

SON

Des musiques acceptables, mais des sons trop médiocres.

GRAPHISME

C'est certainement ce qu'il y a de mieux dans la cartouche !

ANIMATION

Le scrolling multi-directionnel est vraiment médiocre.

MANIABILITÉ

C'est là où le bât blesse !

ÉDITEUR : VIRGIN GAMES
TAILLE CARTOUCHE : 2 MB
GENRE : ARCADE
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 7
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : 2

- \+ Des graphismes acceptables.
- \- Une maniabilité e-xé-cra-ble !
- \- Des sons très médiocres
- \- Un intérêt qui chute très vite.
- \- Un mauvais point pour Virgin Games

41%

★ MEGADRIVE ★

Ecco THE DOLPHIN

Voici la seconde partie de notre solution complète, après la 1ère partie publiée le mois dernier qui nous a amenés jusqu'au niveau 9, intitulé "les ILES".

DEEP WATER

LES GRANDS FONDS

Code : IOIQOQLJ

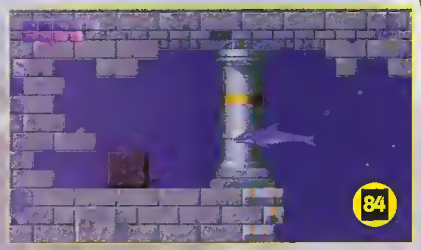
Allez à gauche, descendez, allez à droite et descendez tout en bas. Allez à gauche, descendez, allez à droite, descendez, allez à gauche, descendez, allez à droite, descendez, allez à gauche et descendez au deuxième passage vers le bas jusqu'au bout. En bas, allez à droite, descendez encore et allez toujours à droite, vous arriverez dans une salle avec une drôle de créature (83) : l'Astérite. Parlez-lui et repartez vers la gauche.

THE MARBLE SEA

LA MER DE MARBRE

Code : UDHUQQLP

Allez au bout à gauche, utilisez la pierre pour descendre (84), profitez-en pour détruire les chaînes et les méduses, allez à droite, vous trouverez une pierre : utilisez-la pour détruire la chaîne vers la droite (85), vous trouvez alors le cristal-passe (86). Ramenez les étoiles à gauche, remontez pour l'oxygène et redescendez, mais cette fois allez à gauche et descendez tout en bas. Allez à droite jusqu'à un cristal qui vous dira que l'accès est accordé (87), retournez vers le garde, montez et prenez la première à droite jusqu'au bout, passez le cristal-gardien (88), descendez et allez à droite.

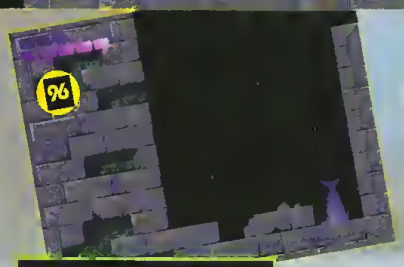


THE LIBRARY

LA GRANDE BIBLIOTHEQUE D'ATLANTIS

Code : ABCYQQLS

Allez à gauche jusqu'à ce que vous puissiez descendre par une fosse (89), descendez jusqu'au dernier passage vers la gauche (90), empruntez-le et allez jusqu'au bout. Montez et profitez-en pour respirer (91), redescendez, utilisez le sonar sur la statue et ô miracle ! vous serez invincible ! (92). Ensuite, débrouillez-vous pour emmener la pierre tout au bout à droite avant que votre oxygène ne soit épuisé. Si vous réussissez, servez-vous de cette pierre pour détruire les 4 chaînes qui vous empêchaient de descendre plus bas (93). Ensuite, remontez prendre de l'oxygène et redescendez tout en bas. Allez à gauche jusqu'au cristal-passe (94), puis allez tout au bout à droite (95), montez ensuite et allez tout au bout à gauche, montez encore un petit peu et Ecco disparaîtra vers le bas pour passer au niveau suivant

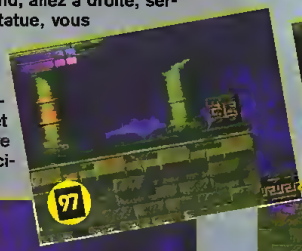


DEEP CITY

LA VILLE ENGLOUTIE

Code : UVQQQQLM

Sautez par-dessus le mur à votre droite, longez le fond jusqu'à ce que vous trouviez un rocher (97) servant à détruire la chaîne dans la fosse (98). Descendez tout au fond, allez à droite, servez-vous du sonar sur la statue, vous deviendrez invincible (99). Remontez là où vous avez trouvé le rocher et continuez vers la droite, descendez dès que vous pouvez et allez à gauche pour détruire la chaîne avec votre invincibilité (100). Ensuite, descendez, allez à droite, descendez avec le rocher, vous arrivez alors devant un cristal-gardien (101). Servez-vous du rocher pour continuer à descendre, vous trouverez le cristal passe (102). Après avoir passé le gardien, servez-vous du sonar sur la statue et montez, détruisez la chaîne, allez à gauche, détruisez la chaîne (103), allez encore à gauche, montez en longeant la paroi de droite jusqu'au passage, empruntez-le et vous arriverez devant une statue (104). Donnez un coup de sonar pour l'invincibilité et descendez tout en bas, allez à gauche jusqu'au cristal "access granted" (105), remontez et prenez la 1ère à gauche en fonçant pour ne pas être entraîné par les courants jusqu'à la sortie.



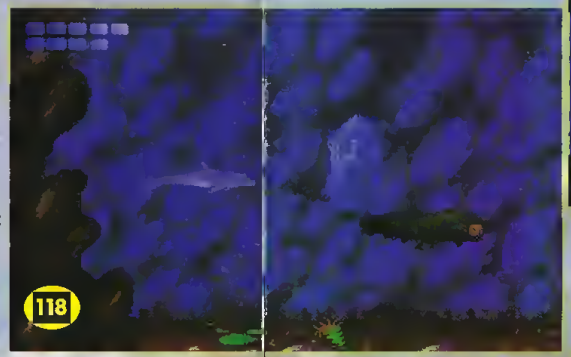
Ecco THE DOLPHIN

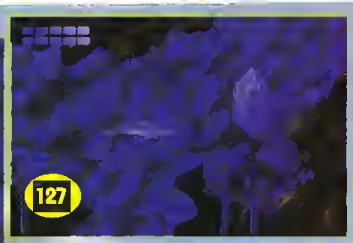
CITY OF FOREVER

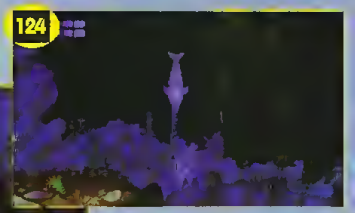
LA CITÉ ÉTERNELLE

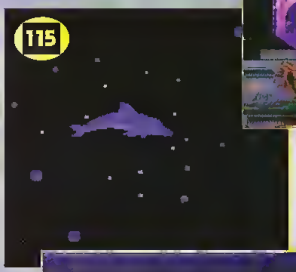
Code : PCZARQLI

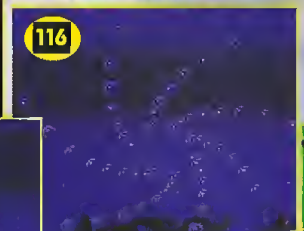
Allez à droite jusqu'au bout, montez et prenez le passage de gauche. Allez tout au bout jusqu'au cristal qui n'a aucune fonction (106), montez et sautez par-dessus le mur à droite : faites cela trois fois de suite. Arrivé de l'autre côté des quatre murs, descendez et longez le fond jusqu'à la statue "access granted" (107), continuez vers la droite jusqu'au cristal donnant l'invincibilité (108), remontez un peu et allez vers la droite, méfiez-vous des courants et prenez le 1er passage vers le haut. Ensuite, allez à gauche vers un autre cristal donnant l'invincibilité (109), foncez vers la droite pour détruire les deux chaînes un peu plus loin (110). Après, allez vers la gauche tout en montant et suivez le passage jusqu'au cristal d'invincibilité (111). Continuez à gauche, vous trouverez un rocher (112), amenez-le de l'autre côté de la fosse et descendez dans la seconde fosse en vous cachant derrière lui. En bas, allez vers la gauche jusqu'au cristal qui mettra la machine à remonter le temps en marche (113), montez jusqu'à la machine et envoyez un coup de sonar dessus (114), le voyage est commencé (115, 116, 117).











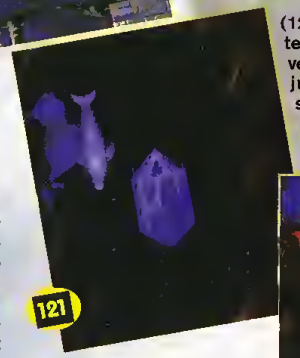
descendez jusqu'au cristal-passe (121), remontez et allez vers la gauche jusqu'à un autre passage secret dans un autre volcan que vous empruntez de suite (122). Descendez et allez tout au fond à droite, prenez le deuxième passage vers le haut jusqu'au cristal d'invincibilité (123), descendez tout en bas jusqu'au cristal-gardien (124), descendez encore et allez vers la gauche, vous trouverez un autre cristal d'invincibilité (125). Prenez le passage vers le haut et allez à droite jusqu'au cristal-passe (126). Redescendez et continuez vers la gauche, montez, passez le cristal-gardien (127), continuez de monter, allez à gauche, descendez jusqu'à l'autre cristal d'invincibilité (128), remontez et foncez vers la droite jusqu'à la sortie (129).

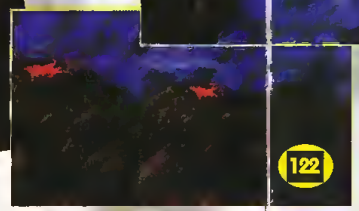
JURASSIC BEACH

LA PLAGE DU JURASSIQUE

Code : AGZAUNLX

Descendez sur la gauche jusqu'au cristal qui vous dira de chanter à l'air libre pour appeler le ptéranodon (118), ce que vous faites évidemment de suite. Celui-ci vous transporte dans un autre lagon (119) : descendez et allez vers la droite, il y a un passage secret à l'intérieur de l'un des petits volcans (120). Empruntez-le et





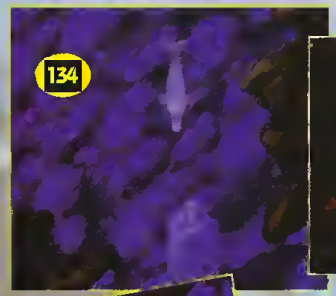
PTERANODON POND

LE LAC DU PTÉRANODON

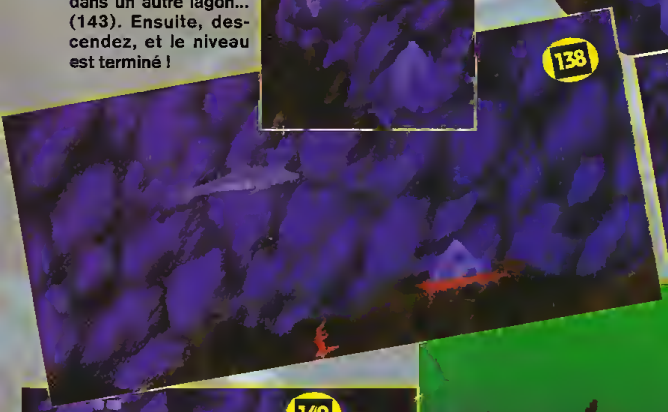
Code : ZRPEUNLB

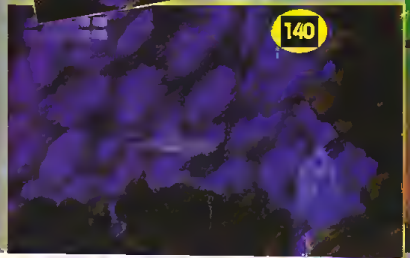
Sautez l'île à votre gauche et allez vers la gauche jusqu'au cristal qui vous dira de chanter à l'air libre pour appeler le ptéranodon (130). Allez au bord de l'île que vous aviez précédemment reconnue, et faites-vous attraper par le ptéranodon qui vous amène dans un autre lagon (131, 132). Descendez jusqu'à la première à droite, allez jusqu'au cristal-passe (133), ensuite descendez tout en bas jusqu'au cristal-gardien (134). Allez à droite, montez, allez à gauche puis montez tout en haut jusqu'au cristal-passe (135), redescendez et allez tout à droite jusqu'au cristal qui vous rendra invincible (136). Ensuite, descendez et passez le cristal gardien (137), allez à droite, descendez, allez à gauche, descendez et allez complètement à droite en n'oubliant pas de passer par le cristal-passe (138),

Ecco THE DOLPHIN

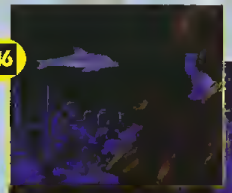


remontez, allez à gauche et montez tout en haut jusqu'au cristal gardien (139). Montez, allez à gauche, montez jusqu'au cristal à la fois passe et donneur d'invincibilité (140). Redescendez et prenez la première à droite jusqu'au bout, descendez jusqu'au cristal-gardien (141), allez à droite jusqu'au cristal (142) et remontez tout en haut en longeant la paroi de droite. Le ptéranodon va vous emmener dans un autre lagon... (143). Ensuite, descendez, et le niveau est terminé !





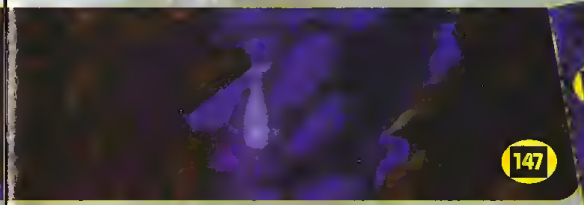
ORIGIN BEACH



LA PLAGE ORIGINELLE

Code : XHLIUNLP

Descendez jusqu'au cristal-passe (144), sautez par-dessus l'île à votre droite, descendez, passez le cristal-gardien (145). Ensuite, foncez vers la droite jusqu'au cristal-passe (146), descendez tout en bas (147), prenez à gauche tout au bout en longeant le fond, descendez vers la gauche, montez, continuez vers la gauche et montez tout en haut, après être passé à travers une paroi rocheuse, et trouvez la sortie vers la gauche.

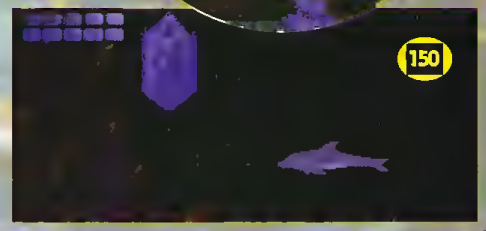


TRILOBITES CIRCLE

LE CERCLE DES TRILOBITES

Code : HGFMUNLW

Montez, sautez sur l'île à votre droite, descendez vers la droite, passez l'hippocampe géant (148) pour aller au cristal-passe (149), puis repassez au-dessus de l'hippocampe géant, descendez vers la gauche jusqu'au cristal-passe (150), allez à gauche, montez tout en haut en longeant la paroi gauche et en faisant attention de ne pas être pris dans le courant (151).



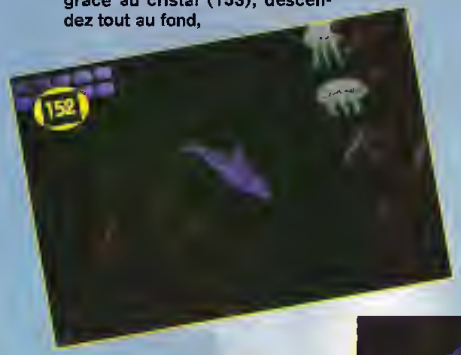
Ecco THE DOLPHIN

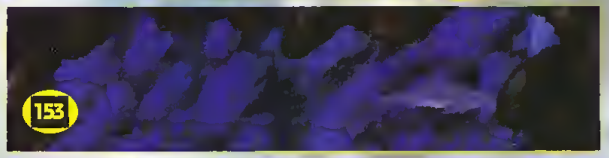
DARK WATER

LES EAUX SOMBRES

Code : GYXPUNLI

Descendez, allez vers la droite (152), descendez tout en bas, allez à droite, rendez-vous invincible grâce au cristal (153), descendez tout au fond,





allez à gauche, remontez, allez à gauche et descendez jusqu'au cristal-passe et donneur d'invincibilité (154). Revenez au premier cristal donneur d'invincibilité, utilisez-le une deuxième fois puis allez vers la gauche, passez en dessous des coraux (155), remontez, n'utilisez pas le passe sur le premier cristal-gardien puisqu'il faut aller à gauche. Ensuite, montez et utilisez-le sur le cristal-gardien rencontré (156), et montez jusqu'à une salle où vous attend l'Astérite (157) rencontrée antérieurement. Il faut que vous détruisiez quatre ballons de même couleur pour passer au niveau d'après. Un conseil, détruisez les ballons oranges, ce sont les moins difficiles..

DEEP WATER

CITY OF FOREVER

Maintenant qu'Ecco a récupéré la molécule manquante, il va traverser deux niveaux identiques aux niveaux du même nom. Référez-vous donc aux photos at commentaires précédents puisque nous les avons déjà visités...

THE TUBE

LE TUBE

Code : CJZEKMLV

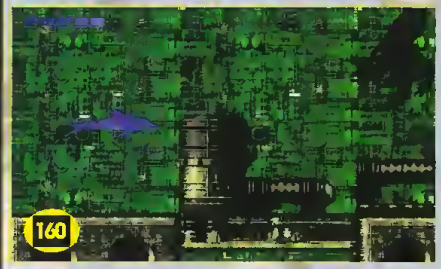
Il vous suffit de suivre le scrolling vers le haut en évitant de toucher les parois ou quoi que ce soit, c'est électrifié (158, 159).

WELCOME TO THE MACHINE

LA MACHINE

Code : NFIBKMLI

Même mot d'ordre que pour le niveau 18, suivez le scrolling en détruisant les aliens avec votre sonar (160, 161).



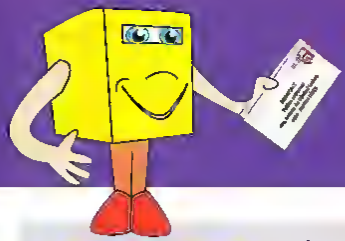
THE VORTEX

LE COMBAT FINAL

Code : EAPNLMLO

Vous voici face au Grand Maître, bonne chance ! Les yeux et la bouche sont ses points faibles... Envoyez donc des coups de sonar longs sur ses yeux, il faut 8 coups pour détruire un œil. Une fois les yeux détruits, attaquez-vous à la bouche... il faut lui foncer dessus trois fois, en positionnant Ecco horizontalement. La bouche va tomber mais réapparaître aussitôt : répétez l'opération jusqu'à ce qu'elle ne réapparaisse plus. Ensuite, il faut charger le front 5 fois... Un dernier conseil : ne pas toucher la tête et ne pas se faire toucher par les aliens pendant le combat !

Dossier réalisé par SNAKEPLYSKEN.



Petites Annonces

GAME GEAR

CONTACT

Département 13

Ech GG + Sonic + 6 piles rechargeables contre MD sans jeu. Tél. à Marc GIORDANO au 42 01 13 67.

Département 44

Ech sur GG, Streets of Rage contre Lemmings ou Prince of Persia. Appeler Luc au 40 33 30 17.

Département 59

Echange Tazmania sur GG avec livre et boîte état neuf. Tél. à Ludovic au 27 25 14 73.

Département 76

Ech jx GG (Donald Duck, Mickey, Sonic, Ninja Gaiden, Streets of Rage) contre divers. Tel : 35 54 32 89.

Département 77

URGENT ! Ech GG + 2 jx (Columns, Out-Run) + MS + 2 jx (Alex Kidd en mémoire, Super Kick off) contre MD + 4 jx mini. Contacter Franck au 60 01 92 09. Merci d'avance.

Département 92

Rejoignez vite le club Game Gear 92, fanzines, infos, contacts. Contactez Clément SCHNEEBELI, 49 Av. de la Résistance 38, 92370 CHAVILLE.

Département 95

Ech jx sur GG de toute sorte. Vds aussi jx GG pas cher (prix à débattre). Tél. à Etienne au 39 91 62 87.

VENTE

Département 09

Vds adapt. sect. + banane + Batt-pack + 5 jeux (Tazmania, Sonic I et II, Chuck Rock et Terminator) + boîtes et notices, acheté à Noël. Contacter Guillaume au 23 83 54 94.

Département 13

Vds GG + 4 jeux (Sonic, Olympic Gold, Mickey Mousse, Columns intégré) prix : 1190F. Contacter David du lundi au samedi de 17H20 à 20H au 91 34 44 60.

Département 22

Vds GG TBE + adapt. sect. : 600F, jeux Wimbledon Tennis : 130F, Olympic Gold : 140F, Columns 90 et Super Kick off : 110F. Contacter Mickaël au 96 31 56 46.

Département 28

Vds GG + adapt. + 5 jx : Glor, Batman, Returns, GP Monaco, Columns, Terminator, le tout : 1200F ou éch contre MD avec au moins 2 jx. Tél. à Christian au 37 99 01 06 ou écrire à ALCON Sébastien, 3 Rue du Chatillon, Baigneaux, 28360 THEUVILLE.

Département 30

Vds GG + 2 jx (Sonic 2 et Streets of Rage) + adaptateur, prix : 900F. Vds aussi autres jeux GG, prix : 80F l'un. Demander Vincent après 18H au 66 61 40 34 ou écrire à LECA Vincent, Rue de l'Eglise, La Vernarede, 30530 CHAMBORIGAUD PS : tous sous garantie.

Département 31

Vds sur GG, Sonic : 110F, Mickey : 130F, Indy Jones : 110F, Chuck Rock : 140F, Wimbledon Tennis : 180F ou 600F les 5. J'achète 80F un adaptateur MS/GG. Téléphoner au 61 75 94 64.

Département 33

Vends GG + 2 jeux (Shinobi 2 + Columns) + loupe + Master Gear + Wonderboy sur MS, prix : 1000F. Tél. à Vincent au 56 38 35 13.

Département 37

Vends sur GG, Batman Returns : 200F, Super Monaco GP : 190F, Olympic Gold : 200F ou échange contre Shinobi ou Prince of Persia. Téléphoner au 47 52 83 40.

Département 38

Vends GG + adaptateur + 3 jeux (Sonic, Ko, Olympic Gold) avec boîtier, 10 mois de garantie, prix intéressant : 900F. Demander Stéphane ap. 19H au 74 93 71 90.

Département 45

Vds Sonic 2 (GG) : 150F, Columns : 100F. Téléphoner à Stéphane apres 19H au 38 37 20 67.

Département 56

Vds GG + étui + adaptateur secteur + 6 jx (Sonic, Sonic II, Mickey, Shinobi II...) + 7 Mega Force, valeur réelle : 3100F, cede : 1700F, possibilité de vente séparée. Téléphoner au 97 60 62 18.

Département 57

Vds GG + 5 jx + malette de rangement, prix : 1500F au lieu de 2600F, les jeux sont : Sonic I et II, Marble Madness, Out-Run, Columns. Tél. à Fabien ap. 18H au 82 56 25 47.

Département 69

Vends GAME GEAR + 3 jeux Sonic 1, Sonic 2, Shinobi 2 + Bag Gear + bat pack : 900F ou GAME GEAR + jeux seul : 700F. Tél. à Alexandre après 18H au 78 86 52 03 et le week-end au 74 61 09 70.

Vends ou échange jeux GG : Out Run, Shinobi et Wimbledon avec codes, le tout avec boîte et notice, TBE. Tél. au 78 40 74 60.

Département 73

Vends GAME GEAR + 4 jeux (Sonic, Batman, Terminator, Shinobi 2) + adaptateur secteur : 1200F. Tél. après 19H au 79 54 75 03.

Département 75

Vends jeux GG, prix : 100F à 200F, la liste contre un timbre. Ecrire à Mr MAINCENT, 66 Rue Brancion, 75015 PARIS.

Vds GG + 3 jeux + adapt sect. + Master Gear + 2 jeux MS. URGENT ! Tél. à Michael au 43 72 12 83.

Département 77

Vds GG + 4 jeux Columns, Batman Returns, Streets of Rage + câble pour jouer à deux + adaptateur, le tout en TBE : 1700F. Contacter Sylvain après 18H au 64 40 34 95.

Département 78

Vds GG + 7 jx + alim : 1500F. Tél. à Marie-Christine au 34 78 74 13.

Département 91

Vds jx GG, Donald Duck, G. Prix de Monaco, Street of Rage, Wonderboy et nombreux autres jeux entre 150F à 200F maxi ou échange plusieurs jeux de GG contre MD. Joindre Olivier au 60 82 33 86.

Département 92

Vds ou éch. sur GG, Olympic Gold 120F et Columns : 50F ou éch. les 2 contre Prince of Persia, Defender of Oasis ou Greendog. Contacter Guillaume ap. 18H au 47 81 50 49.

URGENT ! Vends un jeu GAME GEAR Tazmania : 200F et vends l'adaptateur MS : 90F. Tel au 40 95 07 97.

Département 95

Vds GG + 6 jx (Sonic, Wonderboy, Mickey, Shinobi, Columns, Psychic World) prix : 1200F. Contacter Sylvain au 34 12 01 32.

Vds GG (TBE ss gar.) + adapt. secteur + Master Gear + Sonic 2, prix : 750F, emballage d'origine. Contacter Fabrice au 39 90 77 51. URGENT !

Vds GG + Super Kick off sans adapt. prise : 800F. Tél. au 34 50 98 76.

MASTER SYSTEM

ACHAT

Département 33

Achète sur MS, Asterix, Lemmings, Senna GP, Sonic 2, Mickey, Monaco GP, Marble Madness, prix : 150F maxi. Tél. à Laetitia au 57 42 11 26.

Département 39

Ach. Monaco GP II neuf : 200F max. Vds Bankpanic : 90F ou ech. contre Columns, Psychofox ou Aerial Assault. Contacter Patrick au 84 82 14 01 après 17H sauf week-end. Très urgent, merci et salut.

CONTACT

Département 32

Ech jx MS, Wonderboy 2 et Chaplifter : possibilité d'échanger contre jeux MD, tout à 150F. Ech. Rambo 3 et Sonic sur MD. Demander Adil ap. 20H au 62 05 85 15.

Département 34

Ech. Super Smash TV presque neuf sur MS 2 contre Wonderboy 1, 2, ou 3. Joindre Johan MICHAUT à SUCY-EN-BRIE sauf le mardi au 49 82 43 92.

Département 42

Pour avoir des renseignements sur le CRAFTY CLUB (tips, PA) : Ecrivez au CRAFTY CLUB, 37 Rue du Closeau, 77760 ACHERES LA FORET. Envoyez une enveloppe timbrée à vos nom et adresse pour reponse.

Département 91

Ech. jx MS, Rampage ou Gauntlet contre Basketball, Nightmare. Contacter Loic le lundi à 15H40, le mardi à 16H35, le jeudi à 17H35, le vendredi à 14H40, le samedi à 12H50 au 69 85 36 40.

Ech. sur MS, Gauntlet ou Rampage contre Speedball II. Appeler Loïc avant 17H30 au 69 85 36 40. Vite !

VENTE

Département 01

Vds MS + pad + stick + pistolet + 5 jx : 900F ou + 9 jx : 1400F ou lot 4 jeux (Wonderboy 3, After Burner, Psycho Fox, Tennis Ace Great Basket), le tout en TBE. Tel. au 78 98 30 56.

Département 03

Vds jx sur MS, Phantasy Star, Cloud Master, Teddy Boy, My Hero de 100F à 200F. Tél. au 70 90 29 23.

Département 09

Vds MS II avec jeux : Sonic, Sonic 2, Hangon, Ghostbusters, Terminator, Alex Kid avec manette à : 990F. Appeler après 18H au 61 65 41 60.

Département 16

Vds jx Asterix, Italia 90, Monaco GP, Summer Games, Out Run, California Games, prix : 150F. Tél. à David au 45 67 87 41.

Département 18

Vds 30 jx sur MS. Faire demande au 48 64 10 16 (jx entre 100F et 150F).

Département 24

Vds sur MS Joystick : 100F. Demander Yoann au 53 04 30 73.

Département 29

Vds MS II + jx récents et jx MD dont Moonwalkers, Streets of Rage, Sonic, Tazmania, Paperboy, Terminator, D. Robinson, possibilité de vente séparée. Tél. au 98 40 94 85.

Département 32

URGENT ! Vds Rastan, Pacmania, Monaco GP, Flinstone : 130F, E-Swat, Super Tennis : 100F ou 180F les 2 ou 500F le tout, jx TBE + livrets. Tél. à Laurent le soir au 62 63 59 60.

Département 40

Vds jx MS, Donald Duck : 250F, Golden Axe : 200F, Moonwalker 200F. Tel ap. 17H a Patrice : 59 55 28 91.

Département 41

Vends MASTER SYSTEM + 4 jeux : 400F. Téléphoner au 54 87 77 10.

Département 42

Vends jeux MS II dont Sonic, Jungle, Fighter ou échange contre jeux MD Quackshot contre Sonic et World GP. Téléphoner en semaine au 77 01 65 79.

Département 44

Vends sur MS, Wonderboy : 120F presque pas servi. Appeler David le soir au 40 97 81 30.

Vends MS II + 11 jeux (Tom et Jerry, Asterix, Shinobi, Moonwalker, Spiderman, Super Monaco GP II, Donald, Olympic Gold, Mickey, Sonic II, Alex Kidd in Miracle World + 2 manettes : Control Stick et Control Pad), prix : 2500F, urgent. Contacter Florian chaque soir entre 20H et 21H au 40 54 14 48.

Département 49

Vds jx MS : Sonic, Kung Fu Kid, Ghostbusters, Fire Forget II, prix : 100F chacun + manette : 50F. Demander Marc de 17H30 a 19H30 sauf le week-end au 41 60 57 55.

Département 50

Vends 3 jeux : Sonic, World Cup Italia 90, Super Monaco GP + la console, le tout : 900F avec 2 manettes. Téléphoner au 33 58 39 88 ou écrire à COURTEHEUSE Nicolas, 7 Square de la Metenie, 50300 AVRANCHES.

Vds ou éch. Out Run et Dick Tracy contre Golden Axe ou Shider. Tél. à Gael entre 17H et 21H du lundi au vendredi au 33 51 52 15.

Vds sur MS, Chaplifter, Sonic, pistolet + 1 jeu : 650F ou 1 jeu : 200F pièce et sur MD achete Ecco : 250F. Tel au 33 40 09 25.

Département 52

Vds sur MS II, Tazmania en TBE avec boîte et notice sous garantie : 260F. Ecrire à ROYER C., 52600 LE PAILLY.

Département 53

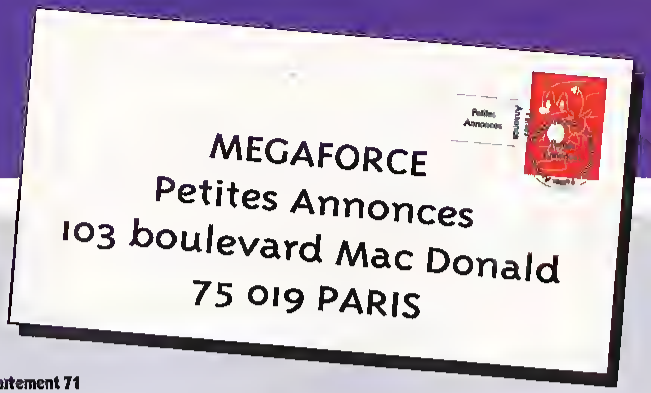
Vds jx MS – de 200F. Fun, Sonic 2, Spiderman, Sonic + port. Tél. aux heures de repas au 43 53 99 44.

Département 54

Vends MASTER SYSTEM II avec 1 manette et 6 jeux (Chuck Rock, Ghouls'n Ghosts, Transbot, World GP, Alex Kidd, Olympic Gold) prix : 700F. Téléphoner aux heures de repas au 83 57 91 95.

Département 59

Vends console MS avec pistolet laser + Wanted ! : 300F, jeu vendu à



prix interessant de 100F a 150F Téléphoner au 28 62 14 80

Vds jx MS, ALF, Wonderboy, Vigilante, R-Type, My Hero, Super Monaco GP II, World GP, Ghostbusters : 100F le jeu ou le tout : 600F Tél a Nicolas au 28 48 54 79

Vends sur MS, Sonic, Terminator, Double Dragon, Cyber Shinobi, Back to the Futur 3, Donald Duck, Summer Games, prix : 195F le jeu + vends 1 jeu de tir + pistolet, prix : 250F Tél au 28 49 12 25

Vds jx MS II Shinobi, Mickey 200F, une 450F les 2 Tél au 27 24 16 17.

Département 60

Vends 8 jeux MASTER SYSTEM : Asterix, Terminator, Altered Beast, Super Monaco GP, Vigilante, Moonwalker, Shinobi, Golden Axe, prix : 100F par jeu Telephoner a Sébastien au 44 07 09 27

Département 63

Vds sur MS, Asterix et Sonic 100F l'un Telephoner au 73 36 46 44

URGENT ! Vds MS 2 + 9 jeux dont un en mémoire (Strider, Sonic...) prix : 1200F Contacter Frédérick après 18H au 73 71 13 15.

Département 67

Vends 11 jeux entre 100F et 250F dont Olympic Gold, American Baseball, Golden Axe, Thunder Blade, California Games, After Burner, Enduro Racer, Teddy Boy... Téléphoner à Antoine après 18H au 88 73 57 15

Département 89

Vends MASTER SYSTEM + 2 manettes + World Soccer + Rastan + joystick le tout . 500F (prix à débattre) Joindre Cédric entre 20H et 22H au 78 30 67 07

Département 71

Vends MASTER SYSTEM + pistolet lunette et 2 manettes (1 jeu inclu), prix : 400F Tél au 85 32 56 71

Département 72

Vds jx et console, prix à débattre Appeler ap 18H au 43 82 18 07

Département 75

Vende MS + 3 jeux (Mickey, Ayrton Senna, Alex Kid : 450F) ou échange contre 3 jeux MD (Centurion, European Soccer, King's Rounty) Contacter Johan au 45 57 16 65

Vds jx MS II (garantie 11 mois par Virgin) un control pad + 6 jx Asterix, Donald Duck, Pacmania, Sonic, Sonic 2, Terminator, le tout pour 999F. Tél a Piotr ap 18H au 48 78 29 62.

Département 76

Vds jeux MS, Pacmania, California Games, Thunder Blade : 140F l'un, Wonderboy 3, Mercs : 190F l'un Demander Benjamin au 35 08 56 61

Vds MS + 5 jx (Golden Axe, Sonic, Donald Duck, Shinobi, Palour Game) valeur 1700F, cédé 600F Tél ap. 19H au 35 67 95 55

Vds MS + 2 man + pistolet + 6 jeux (Sonic 2, Wonderboy 2, Tom & Jerry...) prix : 1000F Contacter François ap 18H au 35 96 92 60

Département 77

Vds MS prête à fonctionner + Ghost House, Ghostbuster : 195F, Assault City (pistolet) 150F Vds sur MD, James Pond, Altered Beast, Fantasia : 250F TBE + cadeau Tel au 64 66 06 79 ou écrire à BENOIST Stéphane, 39 Av du Clos St Georges, 77600 BUSSY ST GEORGES

Vends MS 2 + 1 manette Alex Kidd inclus : 250F, Ghostbusters : 85F, Donald Duck et Mickey Mouse : 250F un, le tout 750F Contacter John au 60 60 88 28

Département 78

Vds Golvellius : 85F ou éch contre Alex Kidd, Asterix Téléphoner à Virginie après 18H au 39 57 47 39

Département 85

Vds 6 jx Sega MS (Tom et Jerry, Kick Off) entre : 50F et 250F Tél à Nicolas ap. 17H au 51 35 18 65

Département 86

Vds ou éch jx MS, Super Kick off : 200F et Back to the Future 3 : 150F ou 300F les deux Tél. entre 15H et 17H30 au 49 50 48 57

Département 91

Vds MS + 2 manettes + 9 jeux prix : 200F Tél. à Aurélien au 69 96 29 65

Vends MS + 2 manettes + 7 jeux : 500F Tél ap 17H au 69 30 68 32

Vends sur MASTER SYSTEM, Cyborg Hunter : 200F Demander Cédric ou laisser un message sur le répondeur a partir de 17H au 69 88 86 06

Vds sur MS jeu : 100F pce (Rastan, Paperboy...), sur GG, Wonderboy 125F, Slider : 125F, sur MD, Strider, Toki 250F pce. Tél. à Georges-Michael à partir de 18H au 69 42 40 32

Département 92

Vds MS I + 1 manette + 1 pistolet + nbrx jx (Olympic Gold, Mickey, Donald, Sonic...) prix : 1500F Tél à Olivier au 47 36 79 94.

Département 92

Vds MS + pistolet + 2 manettes + 6 jeux + Rapide Fire + Control Stick, prix : 800F. Demander Nicolas à partir de 18H au 43 83 49 41

Vends Secret Command à 70F et Shinobi : 150F Demander Christian après 19H au 48 43 54 79

Département 92

Vends MS + Sonic + 2 man., prix 400F et Asterix, Wonderboy 3, Sonic 2, prix : 150F pièce, Sup Tennis : 50F, Enduro Racer : 75F, l'ensemble : 900F au lieu de 1936F, TBE, moins de 6 mois. Appeler Vanessa au 48 52 85 21

Vds MS + 3 manettes + 7 jx + 1 phaser sega, le tout : 1000F ou le jeu 100F Tél à Pascal au 43 89 55 99

Vends MASTER SYSTEM II de déc 93, 2 pads + 2 rapid fire avec nombreux jeux (Asterix, Tom & Jerry, Spiderman, Shinobi, Sonic, Wimbledon, Alex Kid, GP II...) 3600F, valeur 6400F Téléphoner après 19H au 43 39 51 61

MEGADRIVE

ACHAT

Département 01

Ech sur MD, the Teenage Mutant Ninja Turtles ou Sunset Riders entre : 200F et 250F Contacter Aurélien POTHIN au 74 00 25 09

Département 11

Achète Road Rash : 150F maxi Tél ap. 18H au 68 45 15 54 URGENT !

Département 44

Achete MEGADRIVE + 5 bons jeux + 2 manettes pour . 1500F Téléphoner à Anthony au 40 06 13 20 TRES URGENT !

Département 51

Achète jeux MEGADRIVE Flashback et Global Gladiators Telespin Téléphoner au 26 65 30 71.

Département 67

Achète sur MD, Pacmania Devilish et le menacer + T2, prix : 450F env Vends Mickey et Do et Shadow of the Beast Contacter Eric au 88 64 01 85 URGENT !

Département 75

Achète sur MD, Warsong : 200F si TBE Téléphoner au 43 67 92 31.

Département 77

Achète S G. and Ghosts ou Kid Chameleon au prix de : 250F chacun Contacter Jérôme entre 13H et 16H au 60 96 92 36

Département 86

Achète MD 2 menettes + plusieurs jeux, prix a débattre Téléphoner de 18H à 20H au 49 02 73 04

Petite Annonce Gratuite

- Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
- Ce bon à découper est valable uniquement pour la prochaine parution.
- Les annonces de nos abonnés sont prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition).

ÉCRIRE LISIBLEMENT EN MAJUSCULES S.V.P.

Votre département : ☐

MEGADRIVE ☐ MASTER SYSTEM ☐ GAME GEAR ☐

☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ ÉCHANGE ☐ CONTACT

N° 18

A renvoyer à : MEGA FORCE. «P. A.», 103 boulevard Mac Donald, 75019 PARIS.

Petites Annonces

Département 92

Achète manette pour MEGADRIVE : 50F maxi. Téléphoner à Timothee au 46 61 49 91

CONTACT

Département 02

Echange sur MD, Sonic 1, James Pond 2, Arch Rivals, Super Hang on contre Greendog, Populous, Ariel Toki, Dick Tracy, Cool Spot ou autres. Ecrire à NIQUE Patricia, 12 Rue A Deruelle, 02830 ST MICHEL.

Echange jeux MD, Sonic, Arch Rivals, Super Hang on, Mercs, Spiderman, Tazmania contre Ecco, Rolo, S. of Rage 2, Ariel, The Simpson's ou autres. Ecrire à Patricia NIQUE, 12 A Deruelle, 02830 ST MICHEL.

Département 13

Ech jx MD Decap Attack, Sonic, Quackshot, Kid Chameleon, Mickey, Wonderboy. Tél au 42 04 82 01

Ch contact sympa pour échanger MD et MS. Ecrire à COTTON Laurent, Les Capucins - Bat A5, 13500 MARTIGUES, tél : 42 80 85 44

Département 14

Echange sur MD, Sonic contre Robocod 2. Tél au 31 78 77 70

Département 34

Ech. sur MD, Tazmania, Altered Beast, Mickey, Batman 1, Ghostbusters contre Ecco, Dragon's Fury, James Pond 2, Lemmings, Marble Madness. Tél à Fabien au 67 93 76 97

Echange James Bond 007, The Duel, Mystic Defender contre Galahad, Mickey et Donald ou Captain America. Téléphoner après 19H au 67 11 05 38, sur BEZIERS Ségamaniac bienvenu.

Département 35

Ech Sonic ou Street of Rage seulement en 35 et vends sur MS, Dragon Crystal : 150F. Tél à Marc au 99 50 26 46.

Département 38

Ech. sur MD, Mickey et Donald contre Ecco ou Sonic 2. Echange Moonwalker contre Tiny Toon, Global Gladiators, Talespin. Tél vers 20H au 76 46 25 50

Département 49

Echange jeux MEGADRIVE, Spiderman, Dick Tracy, Streets of Rage, Talespin, le tout en TBE (avec notice) contre Galahad, Terminator ou autres jeux. Tél aux heures de repas au 77 89 06 18

Département 50

Ech Streets of Rage contre Streets of Rage II ou the Teenage Mutant Ninja Turtles, The Hyperstone Heist, Batman II, Sonic II, Cyborg Justice. Téléphoner aux heures de repas au 33 92 46 24

Département 51

Aimerais manuel Fantasia en français. Ecrire à Carole HANSEN, 2 rue de la Paix, 51360 BEAUMONT SUR VESLE

Département 59

Location, achat, vente et échange de vos cartouches MD, MS et GG par correspondance, doc complète et gratuite sur simple demande. Ecrire à CONSOLE MEGA CLUB, 108 Rue Marceau, 59280 ARMENTIERES

Echange jx sur MD dans la région de DOUAI uniquement (nouveautés et autres) avec boîtes et notices. Tel à Eric au 27 96 22 67 ou écrire à MEURICHE Eric, 43 Rue St Denis, 59287 GUESNAIN.

Département 62

Echange 13 jeux sur MD Ecco, Quackshot, Shadow Dancer, Wonderboy 5, Alisia Dragon, Spiderman, Gynoug, Sonic, Super Thunderblade. Tél après 18H au 21 59 05 79

Ech S. Monaco GP 2 contre European Club Soccer ou World Cup Italia + 1 autre jeu. Tél : 91 71 68 70

Ech Sonic et World of Illusion contre propositions à voir. Vds MS II (état neuf) : 300F + vds Shinobi : 130F. Vds collec 4 pins AB Wea à débattre. Achète jeux MD : 150F. Tel à Stéphane au 21 53 82 53.

Département 69

Ech jeux sur MD (Sonic, Sonic 2, Shining in the Darkness, Granada, Wonderboy 3, Golden Axe 2) contre S. of Rage 2, jeux de basket ou Hockey ou boxe... ou vends. Tél au 78 97 00 01. URGENT !

Département 72

Ech Kid Chameleon, Desert Strike et Batman contre Super Monaco GP 2, Road Rash 2, Rolo to the Rescue ou Tazmania. Tél : 43 76 74 25

Département 75

Echange Budokan et Quackshot contre Moonwalker et Tazmania. Contacter Florian après 18H au 43 64 91 23. TRES URGENT !

Département 77

Ech Shadow Dancer contre Ecco, Wonderboy 5, Dragon's Fury ou autres propositions. Contacter Franck au 60 17 77 85

Ech sur MD Shadow Dancer, Golden Axe II contre Ecco, Wonderboy 5, Dragon's Fury, Streets of Rage 2 ou autres propositions. Tél à Franck au 60 17 77 85.

Rech. Segamaniaque ayant acheté le Megaforce n°8. Tél à Candice au 60 08 57 33. Merci d'avance

Département 78

Cher personne sur 78 vendant European Club Soccer à moins de 300F. Demander Johnny au 39 14 21 34 ou écrire à Johnny DAUMIER, 40 Rue Daumier, 78500 SARTROUVILLE. URGENT !

Ech sur MD, Mickey and Donald, Sonic 1, Ghouls'n Ghosts, Kid Chameleon, Streets of Rage, Moonwalker, Altered Beast, Ghostbusters. Contacter Sébastien au 39 74 17 16. Departement 78

URGENT ! Ech sur MD, Arch Rivals ou Quackshot ou Robinson's, Supreme Court contre E. Club Soccer, EA Hockey, Mario Lemieux ou Hocke Hockey. Demander Nicolas au 30 64 92 62

Département 84

Ech. Sonic contre n'importe quel jeu et Rolo contre Flash Back ou Alien 3 ou Road Rash 1 ou 2. Tél à Farid le soir au 90 74 56 39

Echange Jeux MD, Toe Jam & Earl, Wonderboy 3, Shadow Dancer, GP Challenge, GP I contre Batman 2, Centurion, F22, S. of Rage 2, Talespin, Wonderboy 5, WWF, Galahad, Flashback, McDonald's. Téléphoner au 90 69 63 41

Echange Sonic 2 contre n'importe quel jeu et Talespin contre une nouveauté. Téléphoner à partir de 19H au 90 75 30 08

Département 85

Rech. toutes sortes de codes astuces, dossiers sur le jeu 72 the Arcade Games. Ecrire à PETITGAS Mickaël, 21 Rue des Ajoncs, 85340 OLONNE SUR MER.

Département 91

Ech Moonwalker contre Ecco the Dolpin ou Batman Return ou Streets of Rage 2. Appeler entre 19H et 21H et demander Quentin au 60 15 99 06, merci d'avance

Département 93

Echange MEGADRIVE + 2 pads + 2 pro 2 + 11 jeux + argent contre Neo-Geo avec pads + jeux. Téléphoner à Abdel après 21H au 48 38 22 26.

Département 94

Echange nombreux jeux sur MEGADRIVE, Last Battle, Ghouls'n Ghosts, Terminator, Sword of Jodan contre autres. Téléphoner à Jean-Yves au 42 07 15 64

SEGA CLUB JUNIOR rech. adhérents. Ecrire à EVENO Patrice, 6 Esplanade des Abymes, 94000 CRETEIL.

Département 95

Cherche personnes désirant adhérer au club sega junior et adultes pour compétitions, contacts, vente et échange gratuit. Demander Elisabeth après 18H au 34 13 44 77. Merci

BELGIQUE

Ech jx pour MD, Populous, Road Rash, Menacer. Echange aussi jeux pour SFC, Axelay, F-Zero. Ech Ninja Commando sur Neo-Geo. Ech jx GB. Ecrire à Laurent ROZENWEG, n° 10, 1731 ZELLIK, BELGIQUE

VENTE

Département 09

Vds Castle of Illusion, Saint Sword, The Revenge of Shinobi, California Games, Shadow of the Beast II, Block Out, prix : 200F pce. Tél aux heures de repas au 92 21 39 86 ou écrire à DURAND Mathieu, 31 Les Clos du Ves, 05100 PUY ST ANDRE

Département 06

Vds sur MD, Altered Beast : 100F et Sonic : 180F ou les 2 : 250F. TBE avec notices. Contacter Renaud au 93 60 94 11

Département 11

Vends jeux MD, James Pond II : 250F, Rolo to the Rescue : 300F + jeux MS, Rampart : 170F. Tél le week-end au 68 48 07 74

Département 12

Vends Wonderboy 5 : 350F ou échange contre Monaco GP 1 ou 2 ou Rolo to The Rescue. Ecrire à URIBELARREA Florent, Lot. du Hêtre, 12160 BARAQUEVILLE.

Département 13

Vds ou échange sur MD, Thunder Force 3 : 200F et Golden Axe 2 : 200F. Téléphoner à Christophe après 18H au 42 56 49 15

Vds MD + 2 pads + 27 jeux neufs (Sonic 2, Greendog, Dragon Fury, Side Pocket, Street of Rage 1 et 2...) valeur : 12500F, vendu 7500F à débattre. Tél aux heures de repas au 91 58 30 55

Vds sur MD, Tazmania : 250F, Terminator 2 : 280F. Vds jx GG, Olympic Gold, Shinobi, Mickey, Sonic, prix : 100F le jeu. Contacter Youssef ap. 20H30 au 91 65 75 16

Département 14

Vds sur MD, Olympic Gold : 300F, Sonic : 200F, W. Cup Italia : 150F ou échange contre Road Rash II, Phantasy Star 3. Contacter Raphaël ap. 19H au 31 77 90 98

Vds MD + 7 jx : 2200F ou séparément entre : 150F et 290F (Sonic I et II, O. Gold, M. Mouse, W. Cup 90, Tazmania et Senna GP). Tél à Raphaël au 31 77 90 98, merci

Département 21

Vends MEGADRIVE + 1 manette + 1 arcade power + 2 jeux (Sonic et un jeu de baston) valeur réelle : 2100F, cédé : 1000F pièce. Contacter Alexandre après 17H30 au 80 39 89 99

Département 31

Vends manette arcade power stick et jeux Sonic, l'ensemble : 425F ou le jeu Sonic : 150F ou la manette : 350F. Demander Yannick au 61 97 28 85. Merci

Département 33

Vds jx TBE Road Rash, Shadow Dancer : 200F l'un, S. Basketball, Herzog, Zwei, prix : 150, Sonic, Altered Beast : 100F l'un. Tél à Cyril ap. 18H au 56 24 32 71. URGENT !

URGENT ! Vends sur MEGADRIVE, le jeu Crack Down, TBE, prix : 300F. Téléphoner au 56 73 40 98.

Département 34

Ech jx MD, Fantasia, Marble Madness, Herzog Zwei, Fatal Labyrinth, Super Thunder Blade, Alien Storm. Appeler Eric au 67 83 00 52.

Département 35

Vds sur MD 3 jx (Chakan, Ariel, The Little Mermaid, Moonwalker). Contacter Charles au 99 46 43 04

Département 37

Vds sur MD, Cyberball : 100F et Quackshot : 200F ou ech. contre jeux de foot sur MD ou sur MS II. Tél. à Sébastien au 47 54 65 52

Département 38

Vends jeux MD de : 100F à 300F. Contacter Julien au 74 29 49 82

Département 41

Vds jx MD TBE (Immortal : 300F, Two Crudes Dudes : 300F, Robocod : 300F). Tél à Arnaud après 17H au 54 81 23 43. Merci d'avance.

Département 42

Vds sur MD, Terminator et Street of Rage : 250F l'un ou échange contre Mickey and Donald ou Senna's GP. Vds jx GG, Monaco GP2 : 140F et jeux Atari 2600 : 80F l'un. Tél au 77 31 64 56.

Département 44

Vds MD neuve sous garantie + 3 jeux (Thunder Force IV, Quackshot, Revenge of Shinobi) : 1200F (port compris). Tel au 40 58 98 30

Département 49

Vends Kid Chameleon : 300F ou échange contre Streets of Rage II ou Sonic I contre Splaterhouse 2. Recherche Atomic Runner pour : 250F maxi. Contacter Yannick au 41 69 76 70.

Vds sur MD, Chuck Rock, Mercs, Strider, Sonic, Streets of Rage, Two Crudes Dude : 200F l'un. Vends sur MS, Operation Wolf, Wonderboy III : 150F l'un. Tél au 41 42 56 89.

Département 51

Vends jeux MEGADRIVE, Phellios, Galahad, Sonic 2, Team USA Basket, World of Illusion, Sonic 1, Thunder Force 2, prix : 250F

Achetez vos jeux vidéo d'occasion de 30% à 70% moins cher

SCORE GAMES
LA VIDEO PASSION

17, rue des Ecoles 75005 PARIS
(1) 43.290.290+

GAME-GEAR

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

	NEUVE	OCCASION
CONSOLE GAME-GEAR avec Columns	595 F	499 F
CONSOLE GAME-GEAR + 4 Jeux	795 F	549 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

AX BATTLER	109 F	ALIEN 3	175 F
CHESSMASTER	109 F	PRINCE OF PERSIA	175 F
JOE MONTANA FOOTBALL	109 F	SHINOBI 2	175 F
SUPER MONACO GP	109 F	SPIDERMAN	175 F
WONDERBOY	139 F	STREET OF RAGE	175 F
SHINOBI	149 F	MICKEY MOUSE	169 F
SONIC	149 F	SONIC 2	199 F

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION. N'HESITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ..

MASTER-SYSTEM

MASTER SYSTEM (+ DE 1600 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MASTER-SYSTEM II (avec ALEX KIDD) 249 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

FORGOTTEN WORLD	79 F	CYBER SHINOBI	139 F
SUPER TENNIS	79 F	DANAN JUNGLE FIGHTER	139 F
DEADE ANGLE	99 F	DOUBLE DRAGON	139 F
E SWAT	99 F	DYNAMITE DUKE	139 F
ENDURO RACER	99 F	GOLDEN AXE	139 F
GALAXY FORCE	99 F	GOLVELLIUS	139 F
RASTAN SAGA	99 F	KENSEIDEN	139 F
SHINOBI	99 F	LORD OF THE SWORD	139 F
THUNDER BLADE	99 F	CALIFORNIA GAMES	179 F
TRANSBOT	99 F	DICK TRACY	179 F
AFTER BURNER	139 F	MOONWALKER	179 F
ALIEN SYNDROME	139 F	SONIC	179 F
CHOPLIFTER	139 F	SPIDERMAN	179 F

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION. N'HESITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

MEGADRIVE

MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MEGADRIVE Française (Occasion garantie 3 mois)	499 F		
CONSOLE MEGADRIVE Française (neuve)	595 F		
MANETTE PRO 2	129 F	PRO PAD (transparente)	159 F
GAME-GENIE	349 F	MENACER *	349 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

ALTERED BEAST	99 F	STREET OF RAGE	199 F
DAVID ROBINSON BASKET	99 F	IMMORTALS	249 F
DYNAMITE DUKE	99 F	SUPER MONACO GP	249 F
E- SWAT	99 F	TERMINATOR	249 F
JOHN MADDEN FOOTBALL	99 F	AFTER BURNER 2	275 F
SONIC	99 F	ALIEN 3	275 F
ABRAMS BATTLE TANK	139 F	ANOTHER WORLD	275 F
ALIEN STORM	139 F	BATMAN RETURN	275 F
ARCH RIVALS	139 F	CENTURION	275 F
BATMAN	139 F	DESERT STRIKE	275 F
CALIFORNIA GAMES	139 F	DRAGON S FURY	275 F
CARMEN SAN DIEGO	139 F	ECCO LE DAUPHIN	275 F
DICK TRACY	139 F	EUROPEAN CLUB SOCCER	275 F
FANTASIA	139 F	FLASHBACK	275 F
FINAL ZONE	139 F	F 22 INTERCEPTOR	279 F
GALAMAD	139 F	GLOBAL GLADIATOR	275 F
GHOULS N GHOST	139 F	GRAND SLAM TENNIS	275 F
JAMES POND 2	139 F	INDIANA JONES	275 F
JOE MONTANA FOOTBALL	139 F	LHX ATTACK CHOPPER	275 F
JORDAN US BIRO	139 F	MICKEY ET DONALD	275 F
KING S BOUNTY	139 F	POPULOUS	275 F
QUACKSHOT (JAP)	139 F	SHINING IN THE DARKNESS	279 F
MYSTIC DEFENDER	139 F	SIDE POCKET	275 F
REVENGE OF SHINOBI	139 F	SONIC 2	275 F
RINGS OF POWER	139 F	STREET OF RAGE 2	275 F
ROAD RUSH	139 F	SUPER KICK OFF	275 F
DECAP ATTACK	199 F	TEAM USA BASKET	275 F
GHOSTBUSTERS	199 F	TERMINATOR 2	275 F

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION. N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

MEGA-CD (+ DE 60 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MEGA-CD * avec 1 jeu 1690 F

* CONSOLE D'OCCASION

Offre dans la limite des stocks disponibles. Toutes les marques citées sont des marques déposées.

RC Paris B 365 215 603

VENDEZ, RESERVEZ, ECHANGEZ VOS JEUX en appelant

le (1) 43.290.290+

Aurore

Le lundi de 14H à 19H30 Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop

Métro : Maubert Mutualité - RER : Luxembourg/St Michel - BUS : 63 86 87 Parking Maubert

+ 8000 JEUX* NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN

(A LA VENTE OU A L'ECHANGE) DONT

+ DE 5500 NOUVEAUTES

*(CERTIFIÉ PAR HUISSIER)

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner à SCORE GAMES

NOM ..... PRENOM .....

ADRESSE .....

CODE POSTAL ..... VILLE .....

TEL DOM : ..... TEL BUR .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :
MANDAT LETTRE ❑
CHEQUE ❑
CARTE BLEUE ❑ N°

Date expiration . . / . .

Signature .....

MEGA 05/93

Avec notre CARTE DE FIDELITE complète, vous gagnez

300 Frs

de Jeux Gratuits

VENTE PAR CORRESPONDANCE

24 / 48 H

LIVRAISON COLISSIMO

Nous achetons vos consoles ainsi que Tous vos jeux sur :

- GAME-GEAR
- MEGADRIVE
- MEGA CD

et échangeons vos consoles et jeux sur

- MASTER-SYSTEM

(sur certains de nos magasins)

Paiement immédiat au magasin

Petites Annonces

Contacter Grégory après 19H au 26 66 13 25.

Département 54

Vds MD jap + 2 paddles + 7 jeux (Mickey, Donald, James Pond, Streets of Rage...) valeur : 4000F, vendue : 2500F. Demander Benoît ap 19H au 83 31 51 73.

Vds sur MD, Sagaia Space Warrior II, Alex Kidd in the Enchanted Castel, prix : 250F l'un. URGENT ! Tél. après 19H au 83 33 22 75.

Département 56

Vds Toe Jam and Earl : 200F et Mercs : 250F ou les 2 : 400F. Tél à Benjamin au 97 42 62 99

Département 59

Vds sur MD, Moonwalker : 197F, G Axe II : 197F, Quackshot : 167F (jap) ou éch. contre GG + 1 jeu (ou GG + 2 jeux). Contacter David au 20 36 89 61.

Vends jeux MD, Fantasia : 200F, James Pond 2 (jap) : 200F, L. Baseball : 150F, Quackshot (jap), 200F : Mickey C. of Illusion (jap), 200F, Altered Beast of pour 1 jeu ach. Téléphoner à Jean-Noel après 19H au 20 92 09 80

Vds jx MD, Super Basketball : 300F, Spiderman : 190F, Eswat : 190F, Sonic 1 : 95F, Mickey et Donald version jap : 279F, Streets of Rage II : 300F. Tél au 27 87 62 88.

Vds jx MD, Merc : 200F. Joindre Guillaume au 20 29 13 73. URGENT !

Département 60

Vds jeu MD, Rolo to the Rescue : 200F, port compris. Tél l'après-midi à Sylvain au 44 08 37 94 ou écrire à Sylvain CHADAL, 4 Rue d'Alsace, 60110 AMBLAINVILLE.

Département 61

Vends Sonic, Batman, Streets of Rage, Mickey et Donald, Talmit's Adventure, After Burner 2 entre 200F et 300F, Altered Beast, Wonderboy 3, Monster Lair, Ghouls'n Ghosts, Alex Kidd, prix : 150F. Tel au 33 67 39 47.

Département 62

Vds jeux MEGADRIVE, EA Hockey, World of Illusion et Road Rash : 200F. Téléphoner à Guillaume après 17H au 21 73 92 46.

Vends jeux Sega MD, MS, GG MS de 80F à 200F, MD de 100F à 300F, GAME GEAR de 100F à 150F. Téléphoner à Francis au 21 37 49 67 ou écrire à Francis, 21 A de Musset, 62590 OIGNIES.

Vds converter MEGADRIVE pour integrer jeux MASTER SYSTEM : 150F. Tél au 21 55 68 43.

Vends sur MEGADRIVE, jeu Sonic 2 : 300F ou échange contre Streets of Rage 2. Téléphoner au 21 26 06 65.

Département 63

Vends jeux MD, Strider, The Immortal, European Club Soccer, tout : 200F. Urgent ! Demander Mickael après 18H au 73 26 42 97.

Département 65

Vends jeux MD, Kid Chameleon, Olympic Gold, Eswat, Spiderman, Shadow of The Beast, Star Flight, Helifire, F22 , prix : 200F à 300F. Téléphoner aux heures de repas au 62 99 26 36.

Département 67

Vends jeux MEGADRIVE, Quackshot, Kid Chameleon, Batman, World of Illusion, prix : 200F pièce + 7 jeux de rôles de 100F à 200F. Tél. à Thierry au 88 72 71 40.

Département 62

Vends MEGADRIVE + 2 jeux + 2 man + adapt jap le tout : 950F. Demander Raphaël au 78 28 78 66 sur LYON uniquement.

Vends sur MEGADRIVE, California Games et Wrestle War Px : 150F pièce, possibilité d'échanger avec n'importe quels autres jeux. Téléphoner aux heures de repas au 78 40 31 59.

Vends jeux MD français, Street of Rage, Sonic 2, Quackshot, Donald, Ecco the Dolphin, pnx : 200F à 300F. Téléphoner après 20H au 78 53 35 81.

Département 70

Vends Streets of Rage et James Pond 2 pour MD, pnx : 170F pièce. Demander Jean-Pierre tous les jours après 19H au 84 92 71 39.

Département 71

Vends jeux MD, The Immortal : 180F, Genesis, port compris. Contacter Cyrill au 85 86 13 87.

Département 72

Vends sur MD joystick état neuf super cool, prix à discuter. Tél. après 20H au 43 44 39 15.

Département 75

Vends jeux MD, Predator 2, Alien 3, Batman, Quackshot, Moonwalker, prix : 250F, Altered Beast, Zoom, Wrestle War, prix : 150F pièce. Contacter Matthieu au 89 60 37 19.

Vends sur MEGADRIVE, Lakers versus Celtics, prix : 150F. Contacter Eric au 45 31 01 08.

Vends MEGADRIVE jap + 2 man + 3 jeux (Krusty Super Fun House, James Pond 2, Street of Rage, les jeux sont en français) prix : 1400F à débattre. Téléphoner à Samuel au 48 05 48 85.

Vends ou échange jeux sur MD etat neuf, Desert Strike, Kid Chameleon, Tazmania, World Cup Italia 90 : entre : 250F et 290F. Tel au 42 40 29 84.

Vends sur MD, Kid Chameleon : 159F, Quackshot : 189F et Streets of Rage : 99F. Appeler Nicolas au 45 67 12 88.

Vends ou échange After Burner 2 + Sonic + Heavy Nova + E-Swat : 700F ou 200F l'un, manette : 110F, jeux GB : T2, DD2, Nemesis, Super Marioland : 250F l'un. Demander Jean-Paul entre 19H et 20H au 43 72 18 15.

Vends jeux MD Tazmania, World Cup Italia 90 : bon état ou échange, prix de 180F à 250F. Téléphoner 42 40 29 84.

Vends sur MD, Castle of Illusion : 250F état neuf + notice à l'intérieur. Contacter Stephan au 40 50 65 02 (sur répondeur).

Département 76

Vends jeux MD Robocod + Shadow of the Best + Terminator + Chuck Rock + Last Battle + Moonwalker + 2 Mega Force, valeur réelle : 2560F, vendu : 1500F. Téléphoner à Guillaume MEYSSONNIER au 35 80 01 08.

Vends Pit Fighter, Dinoland, Kid Chameleon, les 3 : 500F ou 200F pièce. Recherche Mega Force N° 13 bon état à : 20F. Contacter Ludovic après 17H au : 35 44 79 92. URGENT !

Département 78

Vends sur MD, Dick Tracy : 160F, Greendog : 240F, Revenge of Shinobi : 240F, World of Illusion : 260F, Quackshot : 240F. Téléphoner au 30 42 21 69.

Vends jeux MD, Golden Axe, Sonic 1 ou échange contre Dragon's Fury, Talmit's Adventure, Streets of Rage 2 ou contre Asterix + 50F sur MS. Appeler Steve au 30 71 66 46 ou écrire à CASTANET Steve, 14 Place de la Frette, 78360 MONTESSON.

Vends MEGADRIVE + Sonic + City Roy (manette arcade : 400F), pnx : 700F + 1 autre jeu : 900F. Vends aussi le manacer : 350F, Sonic 2, Streets of Rage 2, Mickey et Donald, NHLPA 93, Europe Club Soccer : 250F pièce. Téléphoner au 30 57 96 97.

Vends jeux MD, Shinobi, Mystic Defender, Batman, Mickey, Decap Attack, Moonwalker, World Cup Italia 90 : 200F. Contacter Nicolas au 39 19 40 21.

Vds MD (garantie) + Sonic : 500F + 2ème jeu (NHLPA Hockey 93), Euro Club Soccer, Sonic 2, Streets of Rage 2, World of Illusion (peut-être vendu à l'unité : 225F) : 700F, Manacer : 300F. Téléphoner au 30 57 96 97.

Vds jx MD Wonderboy V, Tazmania : 200F pièce, Alex Kidd, Magical Boy : 150F pièce. Contacter Jérémy au 30 51 99 91.

Vends MEGADRIVE février 93 + 3 manettes + 12 jeux (Sonic, S. of Rage 1 et 2, Olympic Gold + S. Real Basket, J. Capnati, Budokan, Rambo 3...) Joindre Claude au 39 79 23 50 (domicile), au 39 83 56 65 travail de 9H à 17H.

Vends MEGADRIVE + 4 jeux, prix : 1300F. Contacter Marie-Christine au 34 78 74 13.

Département 83

Vends jeux MEGADRIVE, prix : 150F l'un, Strider, Mickael Jackson's, Altered Beast, Basketball, Sonic, prix : 160F toute sans livre. Téléphoner après 18H au 94 28 50 58.

Département 85

Vds sur MD jeux : Sonic, Sonic II, Alien III, Indiana Jones, Terminator, Quackshot, Altered Beast. Tél à Edouard après 17H au 51 39 48 38. Prix très intéressant.

Département 86

Vends ou échange jeux MD, Alien III, Herzog Zwei, Immortal, Ach. Megalomania, Buck Rogers, Side Pocket, Flashback, Road Rash 2. Contacter Didier au 49 85 39 12.

Vends jeux sur MD, Toki : 250F, Insectorx : 100F ou 300F les 2. Téléphoner à Yann à partir de 18H au 49 91 59 20.

Vends jeux nombreux jeux MEGADRIVE de : 280F à 360F dont nouveautés. L'envoi par la poste est à mes frais. Demander Ludovic après 18H au 49 52 79 40.

Département 88

Vends jeux MEGADRIVE, Sonic, Columns, Fantasia, Dungeons & Dragons, Altered Beast. Téléphoner au 29 50 20 91.

Département 69

Vds jeux MEGADRIVE française, Batman 1 et 2, Mickey et Donald : 300F, Kid Chameleon : 200F. Demander Jean-Noel de 18H15 à 20H au 86 64 62 32.

Vends sur MEGADRIVE, Rambo III, Super Monaco GP : 250F l'un, Sonic II : 300F, Altered Beast : 150F. Contacter Christophe après 18H au 86 86 77 74 ou laisser coordonnées sur répondeur.

Département 91

Vends ou échange 7 jeux sur MEGADRIVE française, tous en TBE et complets. Demander Mr FERNANDEZ au 34 88 47 46.

Vends sur MEGADRIVE, Altered Beast : 75 francs, Dynamite Duck : 150 francs. Contacter Guillaume au 64 57 12 23, 8 Chemin des Vieilles Vignes à MENNECY.

Département 92

Vends ou échange Ecco the Dolphin, World of Illusion, Golden Axe 2, Fatle Fury contre Tazmania, Tiny Toon, Mc Donald Global Gladiators. Téléphoner au 47 80 45 38 après 18H.

Vends jeux MEGADRIVE TBE, Alien 3 : 250F, Turbo Out Run : 250F, Golden Axe 2 : 250F, Batman 2 : 250F, Streets of Rage : 200F, Sonic : 150F, possibilité de lots, prix à débattre. Demander Marc au 46 55 97 73.

Vends MEGADRIVE + 10 jeux + 2 manettes, encore garantie + boîtes + notices pour la valeur de : 2300F. Pour tous renseignements, appeler Richard au 46 44 42 90.

Vends MEGADRIVE + 2 manettes + Quackshot et Streets of Rage 2, vendu : 800F. Etat neuf. Vends autres jeux : Fantasia, Kid Chameleon, etc. Contacter Loïc au 47 75 26 97 après 18H, sauf le Week-End.

Département 93

Vends jeux MEGADRIVE, Thunder Force 2, Sagaia, Phantasy Star 2 + Hint Book : 200F un, Wonderboy 3, Home Alone : 250F un. Demander Michèle entre 20H et 21H au 48 50 10 49.

Vends MEGADRIVE avec Sonic et Eswat + 2 manettes, garantie 6 mois, le tout : 800F. Téléphoner au 48 94 95 09.

Vends jeux MEGADRIVE, Sonic 2, Road Rash 2, Terminator 2, Lotus Turbo, Ecco the Dolphin, Outlander : 270F, Turbo Out Run : 150F. Vends MASTER SYSTEM II + 2 jeux : 450F. Téléphoner au 48 50 25 04.

Vends sur MEGADRIVE World of Illusion : 300F. Téléphoner à Michael au 42 35 42 46.

Vends sur MEGADRIVE, Super Thunder Blade, James Buster Douglas Boxing, Sonic : 200F le jeu. Téléphoner à Alexandre au 48 69 11 12.

Vends sur MEGADRIVE Decap Attack : 150F, sur Master System : Chuck Rock : 200F, Rampage, Pro Wrestling : 90F, Wonderboy III : 120F. Téléphoner au 48 94 86 55.

Département 94

Vends MEGADRIVE TBE + 3 jeux : 1000F (port compris). Demander Nicolas au 46 71 11 57.

Vends MEGADRIVE + 3 jeux + adapt jeux jap : 1000F. Téléphoner à Nicolas au 46 71 11 57.

Département 95

Vends jeux MEGADRIVE, très bon état : Wonderboy 5, Dragon's Fury, Marble Madness, Mickey, Immortal, Speedball 2, Chuck Rock, Galahad ou échange contre Mic and Mac, Global Gladiators et Spitterhouse 3. Téléphoner à Julien au 39 95 09 07.

GAME 40
LES JEUX VIDEO
LE MERCREDI 17H / 18H
VOS QUESTIONS AU :
36 68 74 40

LISTE DES FREQUENCES

En France:

Ajaccio: 89.6
Albi: 95.4
Amiens: 91.9
Angers: 102.5
Angoulême: 88.8
Arcachon: 99.9
Arras: 98.9
Autun: 96.9
Auxerre: 96.1
Avallon: 102.7
Belfort: 93.4
Besançon: 106
Bethune: 93.2
Bordeaux: 106.9
Brest: 90.1
Brive: 102.8
Calais: 99.2
Cambrai: 92.1
Carcassonne: 99
Castres - Mazamet: 92.5
Chantilly: 106.1
Chartres: 106.1
Chateauroux: 96.2
Chemnitz: 106.1
Clermont Ferrand: 95.2
Compiegne: 105.9
Creil: 106.1
Dreux: 101.3
Dunkerque: 92.2
Fontenay le Comte: 97.6
Forbach: 104.5
Gap: 89.7
Grenoble: 93.7
Guéret: 91.2
La Rochelle: 101.3
Laon-sur: 97.6
Laval: 104.9
Lens: 92.2
Le Puy: 91.5
Lille: 89.2
Limoges: 101.7
Limoux: 89.5
Longwy: 106.7
Lorient: 103.8
Lyon: 93.3
Marseille: 105.9
Metz: 92.2
Melun: 102.1
Montpellier: 93.4
Mont de Marsan: 92.2
Montpellier: 93.7
Nancy: 94.8
Nantes: 97.7
Paris: 105.9
Pau: 92
Perigueux: 104.5
Poitiers: 99
Quimper: 102
Reims: 106.1
rennes: 92.7
Royan: 104.4
Saint Brieuc: 106.2
Sarrebourg: 96.4
Sedan: 106.1
Tarbes: 101.2
Thionville: 96.7
Toulon - Hyères: 106.2
Toulouse: 91.8
Valenciennes: 89.1
Vannes: 87.6

En Belgique:

Braine - L'Alleud: 103.3
Huy: 105.9
Louvain La Neuve: 107
Mouscron: 89.2
Namur: 104.7

HARDER THAN THE REST

ANOTHER WORLD

Un accident très étrange a sonné la pagaille dans les expériences sur la physique des particules du brillant physicien Lester Chaykin... et l'a projeté dans une autre dimension.

Il s'est retrouvé, étourdi et ouvert, en territoire inconnu. Ce n'était pas la Terre, c'était... ANOTHER WORLD.

C'est alors que la bataille pour survivre commence...

ANOTHER WORLD est à la frontière du jeu d'arcade et du jeu d'aventure. Il implique l'utilisation de la Rotoscopie, une technique révolutionnaire permettant la création d'un affichage animé d'une fluidité unique et la sensation authentique d'un environnement cinématographique, et ce pour la première fois sur la Sega Mega Drive. C'est comme au Cinéma!

ANOTHER WORLD contient...

- ROTOSCOPIE
- ZOOM, PANORAMA ET GROS PLANS
- ANIMATION RENVERSANTE
- UN MELANGE SOPHISTIQUE D'ACTION D'ARCADE ET D'AVENTURE

ANOTHER WORLD. Le dernier concept exceptionnel de Virgin Games.

© 1991 Delphine Software. Another World est une marque déposée de Delphine Software.
℗ 1992 Virgin Games Ltd.
Tous droits réservés
Sega™, Mega Drive™ et Master System™ sont des marques déposées de Sega Enterprises Ltd.

Virgin GAMES

Exceptional games for your SEGA

DELPHINE SOFTWARE

3615 VIRGIN GAMES

IL NE S'AGIT PAS DE LA TERRE...

SEGA
SEGA
SEGA
SEGA
CAMEL
MEGA
force